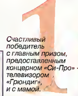


ISSN 0868-5637
№ 25
ВИДЕО-АСС
ВЕЛИКИЙ
Дракон
D
Astyanax
Bucky O'Hare
Werewolf
Crocodile Sir
Flintstones
Bonkers
NBA T.E.
Mr. Nutz
Flashback
ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ
ФЕНОМЕН
Mortal Kombat
ФАЙТИНГИ:
Killer Instinct
Shaq Fu
Jim 2
ФРАНКЕНШТЕЙН
БОЕВИКИ-ФАНТАСТИКА-ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ИГРАХ
greatdragon.ru


«MORTAL KOMBAT» – прошлое, настоящее, будущее!
(страницы 78-85)

# Итоги конкурса-лотереи «Инвайт»

**Победителем стал Юрий Михалин из подмосковного города Воскресенск**



Счастливый победитель с главным призом, предоставленным концерном «Си-Про» - телевизором «Грюндиг», и с мамой.






*«Великий D» №20*

## Другие призы получат:

Кынин Вова из Симферополя
Голенков Вова из Москвы
Любимов Сергей из Рязани
Дружинин Денис из Москвы
Елецкий Саша из Москвы
Половинчук Коля из г.Калининград Моск.обл.
Анаян Артур из Москвы
Тырина Елена из Москвы
Панкратов Сергей из Москвы
Кужеев Иван из г.Одинцово
Иванников Миша из Москвы
Яковенко Валера из Москвы
Инбульский Денис из Сергиева-Посада
Пакудин Артем из Республики Коми

Редакция ведет переговоры с концерном «Си-Про» о продолжении конкурса-лотереи «Инвайт».

## ПОЗДРАВЛЯЕМ ПОБЕДИТЕЛЕЙ!

**ВНИМАНИЮ УЧАСТНИКОВ КОНКУРСА FUN-CLUB'a!**

**КОНКУРС ЖУРНАЛА «ВЕЛИКИЙ D» ПРОДОЛЖАЕТСЯ И НАЧИНАЕТСЯ ЕГО ПЯТЫЙ ЭТАП.**

**Условия – на странице 86.**




ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

№25



8 бит



Обучающие игры



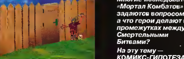





16 бит. Мегадрайв



Рекомендовано в качестве учебного пособия по компьютерному моделированию для учащихся художественных ВУЗов и техникумов.





G Dragon РЕКОМЕНДУЕТ

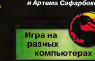


## 16 бит. Супер Нинтендо™



## Комикс





## Игра на разных компьютерах



## Нет проблем



## ЗОЛОТОЙ УГОЛОК



## КОНКУРСЫ И ЛОТЕРЕИ В «ВЕЛИКОМ ДРАКОНЕ»

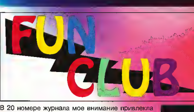
ВНИМАНИЮ УЧАСТНИКОВ КОНКУРСА!

ALL GAMERS, ATTENTION, PLEASE!

**КОНКУРС ЖУРНАЛА «ВЕЛИКИЙ D» ПРОДОЛЖАЕТСЯ И НАЧИНАЕТСЯ ЕГО ПЯТЫЙ ЭТАП.**

С УСЛОВИЯМИ КОНКУРСА МОЖНО ПОЗНАКОМИТЬСЯ НА СТР. 86

МИНИКОНКУРС ФАНТАЗЕРОВ «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ЖУРНАЛУ "ВЕЛИКИЙ DРАКОН"» ПРОДОЛЖАЕТСЯ!




# G.DRAGON О ФАЙТИНГАХ НА ВОСЬМИБИТКАХ

В 20 номере журнала мое внимание привлекла статья Lord'а Hanta «STREET FIGHTER vs MORTAL KOMBAT: чей стиль дольше проживет?». У меня сложилось впечатление, что уважаемый автор обсуждал, в основном, достоинства и недостатки 16-битных игр. Хочу предложить свое решение вопроса о перспективах поединков на 8-битной Nintendo.

Для начала сформулирую пару основополагающих принципов «УЛИЧНОГО БОЙЦА». Во-первых, персонажи видны сбоку и могут перемещаться по рингу только вправо-влево; во-вторых, игрок сам решает, когда атаковать, а когда обороняться. Альтернативу первому принципу предлагают «WWF WRESTLEMANIA» и другие игры, где бойцы могут двигаться по всему рингу. На второй принцип замахнулись разработчики «FLYING WARRIORS» — там ход поединка жестко регламентирован, и когда один боец может нанести удар, другой лишен возможности контратаковать и должен ставить блок. Некоторые черты такого способа организации поединка заметны в «BEST OF THE BEST», но эта игра ушла, все же, не слишком далеко от «STREET FIGHTER». Теперь если представить, что бойцы «ЛУЧШЕГО ИЗ ЛУЧШИХ» умеют прыгать друг через друга и вволю стрелять энергозарядами, то получим «MORTAL KOMBAT». Не знаю, как на других приставках, но на 8-битной Nintendo герои «СМЕРТЕЛЬНОЙ СХВАТКИ» своими трюками сплошь и рядом напоминают коллег из «УЛИЧНОГО БОЙЦА».

Таким образом, прихожу к выводу, что различия между мультипликационным «STREET FIGHTER» и оцифрованным «MORTAL KOMBAT» не столь велики, как хотелось бы их разработчикам. Обе игры представляют одно и то же направление, и от любого исхода противостояния результат почти не изменится. Получив общее решение, перехожу к частным достоинствам и недостаткам отдельных представителей этого направления.

**«STREET FIGHTER 2»** — подробно эту игру я рассмотрел в «Видео-Асс» Dendy N12. Основные достоинства — к каждому противнику нужен свой подход. Основные недостатки — действия бойцов несколько замедленны, поэтому лучше не рисковать и выжидать, пока противник соизволит «подставиться».




**«STREET FIGHTER 3»** — мне попался немного «левый» картридж, где в ряд с Ryu, Ken, Vega, E Honda, Sagat, Balrog, Bison, Blanka и Chun Li затесался Terry из «FATAL FURY». Основные достоинства — стратегии компьютерных противников, в основном, сохранились такими же, как и в «STREET FIGHTER 2», но действия игрока определяются не только противником, но возможностями выбранного бойца (см. «Несколько полезных советов» в рубрике «Нет проблем»), кроме того, здесь довольно легко делать суперудары («A» или «Turbo A» + «B», или «Turbo B» + одно из четырех направлений джойстика). Основные недостатки — управление действиями бойца еще медленнее, чем в «STREET FIGHTER 2» и не так надежно, а если противник зажмет вас в углу, то джойстик вообще может оказаться бесполезным до конца раунда.






«TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS» — фирма «Konami» лишний раз продемонстрировала, что умеет делать хорошие боевики (см. мою рекомендацию в «Видео-Асс» Dendy №17) Основные достоинства — аналогично «STREET FIGHTER 2», но бойцы действуют быстрей. Существенных недостатков я не заметил.

«FATAL FURY 2». Основные достоинства — среди бойцов этой игры нет ни одного персонажа «STREET FIGHTER», и эта возможность померяться силой с новыми противниками, привлекает внимание проходящих мимо прилавков любителей видеоигр. Основные недостатки — ненадежное управления (не лучше «STREET FIGHTER 3», судя по титрам обе эти игры разработала одна и та же фирма с на что-то смахивающим названием «Сопу»)

«MORTAL KOMBAT 2» — набор бойцов такой же, как в первом 16-битном «MORTAL KOMBAT». Основные достоинства — быстрое (как в «TMNT TOURNAMENT FIGHTERS») управление делает поединки стремительными и захватывающими (см «Несколько полезных советов»); игрок может атаковать, не дожидаясь, пока «подставится» противник; наконец, что особенно приятно, здесь бесконечное количество «Continue». Существенных недостатков нет.

«MORTAL KOMBAT 3» — сначала кажется, что бойцов здесь в два раза больше, чем в «MORTAL KOMBAT 2», но при ближайшем рассмотрении оказывается, что это полный близнец предыдущей игры.

Следуя примеру уважаемого Лорда, напоследок напоминаю, что все вышеизложенное — мое личное мнение о тех конкретных картриджах, которые попались в мои лапы

***G. Dragon***

**P. S.** Недавно мне встретился Game Boy с картриджем «MORTAL KOMBAT». Из интереса, я добрался до поединков с парами противников, да так и бросил — после стремительных схваток на Nintendo жалко было мучить полусонных инвалидов. Перепробовав всех бойцов, я окончательно утвердился в мысли, что самое главное в хорошей игре — удобное управление, а вопрос о том, какое изображение лучше — уже дело личных пристрастий каждого игрока.

# Дорогие друзья!

**Ряд наших читателей (Евгений Слипченко, г.Харьков, Анатолий Кякотко младший, г.Москва, Таня Петрушевская, г.Самара, Олег Морозов, г.Уфа и др.) предлагает ввести в журнале страничку, на которой печатались бы поздравления с днями рождения, передавались бы приветы родным, близким и друзьям. К сожалению, по причинам, связанным с технологией изготовления журнала, от момента прихода письма в редакцию до выхода очередного номера проходит два месяца, и такие поздравления могут просто опоздать.**

**ПОЭТОМУ МЫ БЛАГОДАРИМ ВСЕХ ЧИТАТЕЛЕЙ ЗА ЭТУ ОЧЕНЬ ХОРОШУЮ ДОБРУЮ ИДЕЮ И ПРОСИМ СЧИТАТЬ КАЖДЫЙ НОМЕР НАШЕГО ЖУРНАЛА ПОЗДРАВЛЕНИЕМ ВСЕХ НАШИХ ДРУЗЕЙ И ВСЕХ ДРУЗЕЙ НАШИХ ДРУЗЕЙ СО ВСЕМИ СВЕТЛЫМИ СОБЫТИЯМИ В ИХ ЖИЗНИ!!!**

# Who is Вы, G.Dragon?

**Ура, недавно к иам пришло письмо от самого Сплинтера! Учитель черепашек гостил недавно в г.Череповце, где и имел случай позиакомитьсв с нашим журиалом. Вот что он нам написал:**

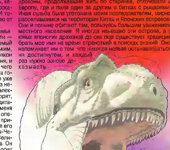
«Я — старый друг Великого Дракона, и мне ли не знать, какой у него скрытный характер И он, конечно же, не рассказывал вам свою биографию А мне он рассказывал И теперь, я думаю, пришел ввш черед узнать его биографию от начала до конца

Давным-давно в горах у одного дракона появилась семья Через несколько лет после этого у него появились дети — маленькие дракончики. Среди них был и наш уважаемый Великий Дракон. Но тогда он был всего лишь маленьким, хотя уже умным дракончиком Шли годы, а Великий Дракон все рос и рос. И так до тех пор, пока он не встретил меня, и пока я не стал обучать его уму-разуму. А вы думали, с чего он такой умный?! Ведь у него вначале была только одна голова, а когда я видел его в последний раз, у него было уже две головы, возможно у него их еще прибавилось Через несколько лет после этого Дракон увидел приставки и электронные игры Тогда у него началась, как сейчас говорят, компьютерная лихорадка, и он при помощи моей медитации проник в компьютер и сделал много разных дел. У меня есть подозрение, что сам Дракон делал пластическую операцию Толстопузу, и из-за этой операции Толстопузу пришлось делать металлического кота, чтобы тот замещал его в игре «Чип и Дейл — 2» А приглядитесь к игре «Ниндзя-Черепашки — 4» Приглядитесь к Хотхеду! Ба! Да это же Великий Дракон в молодости, когда у него была однв головв. Он всегда был сторонником простых приемов, о чем говорит его описание игры «Уличный боец». Великий даже влюблялся, он сватался к самой Ариэль, но той было не до него, она влюбилась в какого-то принца. Вы бы видели, как зол был Дракон тогда. Он грозился зажарить всю рыбу в Атлвнтиде, но, к счастью, он этого не сделал. Кстати, чуть не забыл, взгляните-ка в 11 номере журнала за 1994 год на 7 странице. Кто там выглядывает из-за крутых агентов Интерлола? Догадались? Конечно, Великий Дракон в молодости! Ведь это он обучал агентов военному мастерству (естественно, при моем содействии) Вся мудрость Великого Дракона собрана у него в сундуке и нацарапана на золотых плитках. У Великого Дракона много разных племянников. Великий направил их в компьютерные игры В «Золотую секиру», например»

**«А ведь и впрвмь, Великий никогда ничего не рассказывал о своем прошлом», — подумал наш корреспондент и отправился в горы. В окрестностях пещеры было нестерпимо жарко, у входа висела табличка: «Прошу не беспокоить: идет игра». Часа через три жара начала спадать, Дракон вышел размвть крыльв, прочитал письмо и страшно удивилсв: «Как, разве «Драконографию» в школе больше не изучают? Впрочем, может это и к лучшему. Вот вам основиые факты истории из первых лап».**

Итак, что было тогда, когда меня не было, я не помню. Когда я появился на свет, то почти не отличался от других молодых драконов Однако, с течением времени, общепринятый образ жизни стал меня раздражать Во-первых, мне не нравилась неукротимая жажда сокровищ, во-вторых, я не видел смысла в опустошительных налетах, которые устраивались из-за этих сокровищ Я мечтал о совсем иных приключениях и, в конце концов, отправился в долгое путешествие Во время странствий я накопил бесценный опыт и, после того, как обосновался в пещере, решил записывать свои наблюдения Надо сказать, что я был не одинок Мой пример оказался заразительным, и нашлись последователи, которые тоже не побоялись покинуть свои глубокие пещеры и, расправив крылья, устремиться навстречу неизведанному Позднее историки назвали это событие Великим Расколом, а меня — Великим Драконом

Постепенно Раскол оформился и географически Почти все драконы, продолжавшие жить по старинке, откочевали в Европу, где и пали один за другим в битвах с рыцарями Иная судьба была уготована моим последователям, мирно расселившимся на территории Китая и Японских островов Они и поныне обитают там, пользуясь большим уважением местного населения Я иногда навещаю эти острова, а у юных японских драконов до сих пор существует традиция брать мое имя на время странствий в поисках знаний Оно напоминает им о том что никогда нельзя останавливаться на достигнутом, и каждый раз нужно заново доказывать



что ты достоин уважения, заслуженного своими предыдущими подвигами И давным-давно один мастер из клана Сплинтеров сопровождал одного такого Великого Дракона во время поиска знаний С тех пор один рвз в несколько тысяч лет очередной Великий Дракон приходит учиться в клан Сплинтеров Но время у людей проходит быстрее, чем у нас и, возможно, предания не сохранили эти факты. Позднее, когда драконы вырастают и находят место своего постоянного жительства, они называются уже своими обычными именами, и эта смена имен, видимо, ввела мудрого сенсэя из Череповца в невольное заблуждение А некоторые события не столь отдаленного лрошлого (они послужили поводом для создания художественного фильма «Легенда о динозавре»), приведшие к появлению на японских островах двухголовых драконов, лишь усилили сходство учеников Сплинтеров со мной

Совершенно очевидно, что на 11-й и 12-й страницах пятого номера, равно как и на седьмой странице 11-го номера журналов изображен не я. Что же касается девятого номера, мнения моих голов расходятся

Пользуюсь случаем, чтобы передать горячий привет всем драконам, с честью носившим в молодости мое имя

***G. Dragon***

# ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

## НЕ ХОЧУ УЧИТЬСЯ

**Автор — Никита Шульман, г.Кара-Балта, Кыргызстан**

Мальчик, которого зовут Никита (а как же иначе, ведь он — мое отражение), известный прогульщик, решается на побег из школы. Но сделать это нелегко, потому что мешаются учителя и «прилежные» ученики. Ваше оружие — рогатка. Конечно, она — самое совершенное оружие всех времен и народов, но «арсенал» ваших противников не ограничен: «отличники» швыряют в вас всем, что под руку попадет.

Игру вы начинаете в коридоре школы, где заглядываете в двери всех классов и кабинетов подряд, но не в поисках знаний, а в поисках ключа от буфета. По дороге вам попадаются младшеклассники, ставящие вам подножки, и, изредка, девочки. С малышней справиться легко — достаточно присесть и выстрелить из рогатки, но вот девчонки — просто убийцы! Каждая из них, ну прямо, босс этапа! Ключ от буфета находится в кабинете географии, чтобы его взять, увы, приходится ответить на ряд вопросов по этому предмету.

И вот, вы в буфете. За стойкой вы видите Т-1000 (или повариху, разницы никакой). Она швыряет в вас ножами, вилками (это культура обслуживания) и пирожными (пробовать не советую: они прошлогодние, это самое страшное отравленное оружие). Кроме того, она владеет «психотропным» оружием — швыряет в вас такие выражения, что хоть падай. Дальше происходит то, что возможно только в игре: после кровавой схватки вы ее побеждаете и заполучаете съедобный завтрак, восстанавливающий потерянные энергию и жизни.

Второй этап. Теперь на улицу. Ваша задача добраться до баскетбольной площадки. Вы проходите сквозь сад, в котором копаются ученики, проходящие производственную практику (короче, зомби с лопатами) и недовольные вашим появлением. Но наибольшую опасность представляют птицы, все как одна норовящие «оправиться» на вас. Преодолев опасности, вы уже подходите к баскетбольной площадке, как из кустов появляется гадкий учитель биологии. Его оружие —горшки с растениями, тяжелая артиллерия.

Третий этап. Вы добрались до баскетбольной площадки, но оказалось, что она занята крутыми физкультурниками, представителями разных видов спорта. Спортсмены вступают с вами в поединки, швыряют мячи, атакуют теннисными ракетками и бейсбольными битами. Но главный босс — это физрук, сопровождаемый двумя «качками», который хочет загнать вас обратно в школу.

Четвертый этап. Увы, Никите приходится вернуться в школу. Раз так, вы решаете расквитаться за насильственное обучение непосредственно с директором. Но добраться до него непросто: в школе все словно озверели, бьют портфелями, линейками, ручками, а девочки еще и швыряют заколки. Босс — медсестра, утверждающая, что вы больны, раз не хотите учиться. Медсестра — слабая женщина, после вашей атаки она выдает место, где прячется директор.

Последний этап. На защиту директора встают все ранее встреченные вами противники, и к ним добавляются грозные технички (уборщицы). Но неудержимый в своем желании Никита добирается до учительской, где происходит его решающая схватка с директором. Побежденный директор уже и сам не знает, как от вас избавиться и вручает Никите велосипед.

Вот такой «Happy end» в этой игре.



## ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПОПУГАЯ

**Автор — Olga Zenkowich, г.Москва**

Вы — попугай, и вас зовут Тим. Семья, в которой вы живете, переехала на дачу, и вас взяли с собой. Тем временем, пока семейка самозабвенно окучивала картошку, вы взяли да открыли дверцу клетки, и начались ваши приключения.

На кухне. Поедая хлебные крошки, крупу, уворачиваясь от падающих консервов, кастрюль и тарелок, долбя клювом мух и муравьев, вы встречаетесь со своим старым врагом — здоровенной мышью. Мышь постоянно «подрезает вам крылья»: накатывает банки, ставит ложные клетки и зубами щелкает. Вы призываете на помощь босса этапа — кошку, которая тоже ваш враг, но мышей не любит. А когда кошка разделается с мышкой, вы налетаете на победительницу, но не с благодарностями, а с клювом, разделываетесь с ней, и тут вас сдувает в окно.

Ветер проносит Тима по саду, закидывает на мельницу, уносит в темный лес. Тиму предстоит выйти с честью из многих сложных ситуаций, но везде его преследует разгневанная «мышильда». И лишь вернувшись назад в свою клетку, Тим облегченно вздыхает, усаживается на жердочку и гордо сообщает: «Тим — герой!»

# COMIX ZONE 3000
# или ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ЖУРНАЛУ «ВЕЛИКИЙ DРАКОН»

**Автор — Роман Федоренко, г.Юрмала, Латвия**

XXXI век, июнь, пятница 13-е. Уже вышел в свет 12227 номер журнала «Великий Dракон». Читателями журнала давно стали все жители планеты... И вот, однажды, мужчина, купивший журнал для своих детей, возвращался домой. А путь его лежал мимо свалки радиоактивных отходов, которых на Земле накопилось изрядно. И тут журнал выскользнул у него из сумки и упал в лужу мутагена зеленого цвета. Мужчина ушел, не заметив пропажи, а журнал при падении открылся на странице 868, где описывалась последняя версия игры Comix Zone.

Журнал пролежал в луже ровно 13 минут и 13 секунд, и тут все листы разом перепутались, герой Comix Zone ожил и очутился на обложке! А остальные страницы этой игры оказались в самом конце журнала. Теперь Скетчу Тернеру придется идти с листа на лист, отыскивая путь сквозь другие игры к своей игре.



Стадия 1. Mortal Kombat 1003. Преодолев сопротивление пары сотен персонажей, Тернер добирается до вечноживущего Шао Кана. Пара коронных приемов, подсказанных известным суперагентом XX века Купером, затем FATALITY, и Шао Кан исчезает. Пока не возродится в Mortal Kombat 1004.



Стадия 2. Картинная галерея. Здесь Тернеру приходится труднее, чем в Mortal Kombat. Ведь за тысячелетие ребята нарисовали столько персонажей, сколько никогда не собиралось вместе ни в одной игре! Но главный враг — древний и зловещий граф Дракула. Победив его, Тернер облегченно вздыхает и радуется, что до сих пор никто не знает, как выглядит Великий Dракон! А то ребята нарисовали бы и его!

Стадия 3. Хит-парад 65536-битных приставок. Тернер оказывается у ЗАБОРА. Прочитав и посмеявшись надписям, он решает войти в калитку, в которую за много веков никто не решался заглянуть. И там он увидел, как персонажи игр решают, чья игра какое место займет в очередном хит-параде. Оторвавшись



от своих разборок, на Тернера разом налетают герои последних версий Стрит Файтера и Аладдина, Мортал Комбата и Книги джунглей, динозавры и пираты, а также куча невероятных существ, сочиненных ребятами для рубрики «ФОНТАН ФАНТАЗИЙ». Но умелый Скетч, пользуясь советами Великого Dракона, находит для каждого из них свои приемы и выходит в следующую стадию.



Стадия 4. Jurassic Park 30... года. Подобрав лазерный УЗИ, брошенный пра... пра... правнуком доктора Гранта, Тернер успешно отбивается от динозавров всех мастей до тех пор, пока не сталкивается с T-Rex'ом. Тот неубиваем, но Тернер находит выход. Он связывает динозавру ноги и благополучно выбирается на последнюю стадию — КОМИКС.

Стадия 5. Комикс. Тернер прыгает по картинкам комикса, поочередно превращаясь и играя роль персонажа, нарисованного на картинке. И поскольку, положительные герои комиксов всегда в конце концов побеждают, то и Тернер благополучно добирается до своей игры.

Как раз тут мужчина заметил потерю журнала, вернулся за ним, а он лежит целехонький, будто ничего необыкновенного с ним и не происходило.

Публикуем работы участников миниконкурса ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ЖУРНАЛУ «ВЕЛИКИЙ DРАКОН»

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

# ГАЛАКТИЧЕСКИЙ ЧЕРВЬ

**Автор — Павел Красовский, г. Москва**

Злой волшебник «Галактический червь» от зависти, что на Земле есть такой замечательный журнал, проник в «Великий Дракон» и стал стирать строчку за строчкой. Вы, стремясь не допустить исчезновения всеми любимого журнала, отправляетесь в страну Великого Дракона.

Итак, вы НА ОБЛОЖКЕ. Но что она сейчас представляет собой! Она вся кишит врагами, желающими разом уничтожить главных персонажей игр, описанных в журнале! Картинки есть, но названий игр нет, ни буковки! Ваша задача — перебить врагов, собирая остающиеся после них буквы-призы. А когда вы пройдете уровень, то увидите компьютер, в который нужно запустить найденные буквы, и он восстановит тексты обложки.

## Содержание

СОДЕРЖАНИЕ. Оно, как и обложка, набита врагами. Еще бы, им очень хочется сожрать все статьи номера разом. Здесь вам придется очень трудно, так нужно будет прыгать через обрывы, отделяющие рубрики друг от друга. Но в конце, победив врагов, вы вновь увидите компьютер, который восстановит содержание.

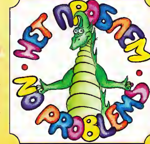
## FUN CLUB

FUN-CLUB. Это бонус! Здесь врагов нет — они не осмелились проникнуть в рубрику журнала, заполненную вашими друзьями-геймерами. Восстановив силы, вы устремляетесь дальше и попадаете в...

...ФОНТАН ФАНТАЗИЙ. Трудность этого этапа в том, что ребята столько насочиняли, что сложно разобрать, кто здесь друг, а кто враг. Вы пройдете уровень, если перебьете врагов больше, чем друзей.

В рубриках «8 БИТ», «МЕГАДРАЙВ» и «СУПЕР НИНТЕНДО» вы должны победить финальных боссов игр, которых склонил на свою сторону Галактический червь.

КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ. Нарисованные ребятами герои игр разделились: одни за вас, другие — против. Разберитесь, кто вам друг, а кто враг, и уровень пройден!




НЕТ ПРОБЛЕМ! Это только рубрика так называется, а у вас проблем будет больше, чем на других уровнях: ведь съеденные буквы вы сможете получить, только если перебьете всех врагов. А для этого требуется раскрыть заново ВСЕ секреты, описанные в рубрике.

И вот вы на последней ОБЛОЖКЕ. Здесь вы встречаетесь с самим Галактическим червем и убиваете его. А в награду вашу фотографию помещают на обложку этого великого, как сам Великий Дракон, журнала.

# CROCODILE SIR

Вы видели Double Dragon? Играли? Понравилось? Ну тогда игрушечка Crocodile Sir — для вас! Здесь тоже можно подбирать оружие противника.

Как и положено, здесь есть девушка, которую необходимо спасти, а то случится вселенский потоп или что-нибудь еще такое ужасненькое. Пара уровней здесь выполнены в стиле «Operation Wolf», поэтому, прежде чем начать играть, следует выбрать, с помощью какого оружия вы будете изводить вражин. Если выбрать Игру А, будем лупить их джойстиком, а Игру Б — из светового пистолета.

Выбрали? Ну тогда поехали, пошли, поплыли.

1-й уровень. Вы идете по джунглям. Стой, товарищ, крепко! Сейчас навалятся... Мужики в синих и красных рубахах. А вон показался толстый мужик с палкой (не колбасы), и что удивительно, совсем не для того, чтобы узнать, как пройти к библиотеке, а затем, чтобы получить свою порцию синяков и переломов. Раздавая тумаки направо и налево, вы подойдете к небольшим озерцам. Вот тут-то настанет время жалеть, что в детстве не ходили на речку учиться плавать. Но теперь уж явно не тот момент, когда можно сесть и пригорюниться по загубленной молодости: хочешь не хочешь, а переходить реку вброд придется. Мешаются, правда, какие-то рептилии, но это ерунда — водолазы с пистолетами серьезней.

2-й уровень. На этом уровне можно пользоваться или джойстиком, или световым пистолетом. Принимаемся за отстрел террористов, ползущих со всех сторон. Они прячутся за кустами, выныривают из воды и всячески пытаются пакостить. Не усердствуйте особо в стрельбе, так как у вас ограничено число патронов. Их, конечно, можно пополнить, попав в тот или иной значок. Аналогично пополняются энергия, получаются бронежилет, дополнительное время и даже жизнь. В конце уровня будет босс по имени и по сути — вертолет.

3-й уровень. Короткий и ясный. Врагов — несколько, но в конце будет босс. Босс — крутой такой дядя. Подойди, товарищ, к нему поближе, вдарь покрепче и отбеги немедля. Мужик рано или поздно сыграет в окочурку. Кинулись искать девушку, но поздно, товарищ, ее увез зеленый фургон.

4-й уровень. Товарищ, оглядись. Вон джип, сигай в него и айда правила дорожного движения нарушать. По дороге, как ни странно, ездят машины. Не конфузься, товарищ, стреляй во всех, кто мешает из многозарядного светового наградного маузера. Но врезаться не стоит, можно попортить фотогеничность. Лужа, товарищ, а также камень нам, товарищ, не товарищи, избегай их как чумную сковородку. Пролетающий изредка самолетик можно превратить в почти такси. Для этого нужно кидаться в него шашечками. Динамитными. На «Импульс» пилот не реагирует и цветов на вас сыпать не станет.

5-й уровень. На смену самолетам пришли вертолеты. Проблемы и решения — как и в предыдущем уровне. Только натюрморт, тьфу, пейзаж поменялся.

## Управление

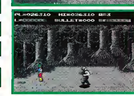
«А» — удар рукой, стрельба из пистолетика, использование предмета

«В» — удар ногой

«А»+»В» — удар ногой в прыжке

«Select» — выбор пистолета и обратно

«Start» — пауза





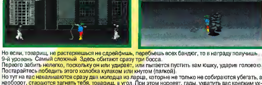

# CROCODILE SIR

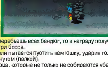
6-й уровень. В городе машину у вас, вероятно, угнали, поэтому далее — пешком или, как говорит наш друг Lord Hunta, на «11-м трамвае». (Такой он у нас, лорд, демократичный). Опасно ходить одному по каменным джунглям большого города. Количество врагов увеличилось, ассортимент расширился. К ножам добавились кнуты и сурьезные палки. У некоторых бандитов наблюдается также огнестрельное оружие, которое есть смысл реквизировать. Кстати, это проще, чем отобрать у малыша конфету, которую он уже проглотил. Куда как проще. Другое дело «Негр на шаре». Есть такая картина. Стоит такой черненький и шар над головой крутит. Для негра — лучше кнут. Неплохо — листолет. Босса обнаружить не удалось.

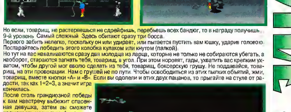
7-й уровень. Снова тир, покой нам только сниться. Однако, в отличие от второго уровня — бандитов больше, да и местность стала сложнее. Часто мафиози вылезают из люков, иногда проезжают на мотоцикле, а иногда виден лишь фрагмент в окошке, что существенно усложняет процесс прицеливания.

Так, тихонько паля вовсю из оружия, ты выбираешься, товарищ, к окраине города, к воротам. И тут нападают боссы в количестве двух штук. Один кидается кинжалами (к счастью, их можно отбивать), а вот другой стреляет. Пулю отбить очень трудно. Пуля — дура.

8-й уровень. Ну вот, логово негодяев уже недалеко. И тут тебя, товарищ, встречает нехилая рать. Кроме того, дело осложняет совесть гринписовца, поскольку приходится стрелять в собаку. Это нелегко, собака — друг человека, не то что приставленный к ней сторож.



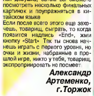


Но если, товарищ, не растеряешься не сдрейфишь, перебьешь всех бандюг, то в награду получишь.

9-й уровень. Самый сложный. Здесь обитают сразу три босса.

Первого забить нелегко, поскольку он или удирает, или пытается пустить вам юшку, ударив головою. Постарайтесь победить этого колобка кулаком или кнутом (палкой).

Но тут на вас наваливаются сразу два молодца из ларца, которые не только не собираются убегать, а наоборот, стараются загнать тебя, товарищ, в угол. При этом норовят, гады, ухватить вас крепким ухватом, чтобы другой мог вволю сделать из тебя, товарищ, боксерскую грушу. Не поддавайся, товарищ, на эти провокации. Нам с грушей не по пути. Чтобы освободиться из этих пылких объятий, жми, товарищ, вместе кнопки «А» и «В». Если вы одолели и этих двух пацанов, то прыгайте на стуле от радости, так как 1+2=3, а значит игра кончилась.



После столь грандиозной победы к вам навстречу выбежит спасенная девушка, затем вы сможете посмотреть несколько финальных картинок и поупражняться в китайском языке.

Если после всего этого еще захочешь, товарищ, сыграть, то когда появится надпись «End», жми кнопку «Start». Так ты снова начнешь играть с первого уровня, но очки и жизни, набранные в прошлой игре, никто у тебя, товарищ, экспроприировать не посмеет.

***Александр Артеменко, г.Торжок***





***Краткое содержание первой части.***

***Космический корабль кролика-спасателя Бакки был атакован враждебными силами, возглавляемыми злой жабой по прозвищу Маршалл. Наведя порядок на четырех планетах, в окрестностях которых произошло столкновение, Бакки освободил попавших в плен к земноводным членов экипажа и худо-бедно отремонтировал свой корабль.***

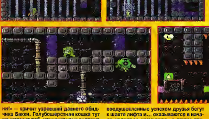
# BUCKY O'HARE

Нанеся значительный урон жабьему пиратскому племени, друзья решили под шумок удрать подальше и залатать оставшиеся дыры в многострадальном суденышке Бакки. Как бы не так! Враг и не думал сдаваться: доселе бесцельно курсировавшая в межпланетном пространстве база Маршалла внезапно сорвалась с места и, мигом догнав ковыляющего на слабеньких маневровых двигателях беглеца, поглотила его в своем бездонном чреве (надо сказать, что жабы обзавелись столь гигантской базой, что не каждая планета отказалась бы от спутника подобного размера). Кораблик, разумеется, тут же отправляется на переплавку, его пассажиры — в тюрьму (видимо, с целью дальнейшей их транспортировки на невольничьи рынки развивающихся цивилизаций). Как говорится, сделал дело — гуляй смело..., гуляй, пока молодой и т.д., и т.п. Короче, повинуясь таинственному звону в ушах, трое из пяти героев убрели куда-то в пугающую темноту недр станции, и остались Бакки с Блинки вдвоем против целой роты жаб и жабьей техники, да еще и за решеткой. Грустно... Пойти, что ли, друзей поискать (благо универсальная отмычка ко всем вражеским запорам у Блинки, как вы помните, имеется — имею в виду бомбы)?

### Cell

Пиратская тюрьма охраняется, в основном, неодушевленными предметами (роботами и пушками), которые постоянно держат под прицелом коридоры, соединяющие лифты между ярусами, но особого внимания на проходящего мимо Блинки с «отмычкой» не обращают (чего, впрочем, кролик себе позволить не может — для успешного прохода он вынужден заблаговременно расчищать себе путь). Бед и без того хватает: движущиеся дорожки сильно затрудняют преодоление смертельно опасных разрядников и ям с шипами, замаскированные полы-ловушки исчезают прямо под ногами (точнее, лапками). К тому же ваши друзья — не единственные пленники Маршалльской базы: местные «зэки» хоть и пуленепробиваемые, но выстрелы в свою сторону за приветствия не принимают.

Пару раз прокатившись на подъемниках, спасатели попадают в камеру, где содержится Дженни. В радости Блинки пробивает стену и бросается к стоящей посреди помещения подружке, но... Потолок внезапно исчезает, сверху в камеру опускается сам Маршалл в своей летающей ступе (Баба-Яга тридесятого столетия)! «Стреляй в него, Джен-



ни!» — кричит узревший давнего обидчика Бакки. Голубошерстная кошка тут же морщит лоб, концентрируя энергию мысли в эктоплазматический шар, который направляет... в кролика! Дама, судя по всему, слегка не в себе, в связи с чем ей назначена шоковая терапия. Курс лечения представляет некоторую опасность для медперсонала, поэтому рекомендуется расчистить помещение в правом нижнем углу камеры под «дженниубежище». Вскоре приступ кошачьей истерики проходит, и успокоившаяся пациентка объясняет причину своих действий — подлый Маршалл использовал способности экстрасенши против нее самой, загипнотизировав злополучную троицу ушедших друзей. Ситуация прояснилась, осталось вызволить остальных жертв мозговой атаки и... взять штурмом жабью базу во имя торжества справедливости!..

Следующий переход особых проблем не вызывает, поэтому вскоре состоится «мужской разговор» с Уилли. Свою точку зрения будет проще отстоять, возвысив себя над оппонентом усилиями зодчего Блинки (пробейте стену чуть выше заячьих ушей, там и стойте). А вот дальше .. пока всерьез обеспокоившиеся пираты готовятся к обороне, проникнитесь ритмом «переползающих камней»: Баккн предстоит совершить небольшую прогулку по периодически исчезающим опорам, шаг вправо — шаг влево чреваты множественными колотыми ранами и дырками в зеленой шкурке. Придется пару раз проехаться на транспортных платформах (что со стрелочкой); учтите: потолок тоже колючий. Но вот все трудности позади, воодушевленные успехом друзья бегут к шахте лифта и... оказываются в начале коридора мучеников, с таким трудом только что ими преодоленного. «Вах, шайтан!» — в сердцах воскликнул Баккн; то-то и оно, что внимательнее нужно быть: если выделен цветом пробиваемый бомбами пол, значит нужно его пробить и посмотреть, что внизу. А там как раз и находится вход в последний на сегодня подъемник. Ох, и намучаетесь вы с ним, ребята! Малейшее касание многочисленных проволочных «ежей», заполняющих шахту лифта, может стоить герою жизни. Можно, точнее нужно, стрелять вверх и расчищать себе проход, но больше трех рядов одновременно не «окучишь», а поленившись, можно схлопотать себе на голову булыжник размером с сытого кролика — с местом для маневров в узком просвете «напряженка». Конечно, проще пробиваться к выходу у края (у самой стены «ежей» нет, но и камней побольше). Худо-бедно, все поцарапанные, друзья добираются до чистого от препятствий пространства... как бы не так: из стен начинают выскакивать колючие изгороди, камни сыплются дождем — из огня да в полымя! Под конец враг меняет тактику и лепит лабиринты из непробиваемых «ежей», оставив места лишь для своего летучего батальона жаб-ракетчиков. Что ж, Блинки размерами этих налетчиков не превосходит — чуть-чуть проворства и меткости, и уровень пройден!

Осталось согласно апробированной методе вылечить утенка-скалолаза, а затем, все вместе, в спасательную капсулу!

## Salvage Suit

Сюрприз! На входе в искомый отсек вас ждут — не дождутся жуткие робожабы, по толщине брони превосходящие всех встреченных ранее противников. Особой меткостью они не отличаются, но зазевавшиеся игроки, закрыв рот, скорее всего увидят там, где только что прыгал длинный робожаб, его три коротеньких составляющих — вот здесь уж от пули не убежишь! Так что выбирайте Уилли, поднатужьтесь, и... если не пренебрегли в прошлом уровне поиском Р-аккумуляторов, мощности выработанного лазером заряда хватит на разрушение «навороченного» стража. Интересно, Баккн еще не смутило обилие оголенных проводов и обломков обшивки? Оригинальная система горизонтальных прессов на следующем этапе также заставляет призадуматься: в расчете на каких зверей строилась эта линия обороны? Ответ вы найдете, проскользнув сквозь ряды смертоносных металлических челюстей: исследуемая сейчас командой героев часть станции пиратов захвачена конфликтующей с жабами формой жизни. Жуки! Их пограничные посты, закопавшиеся в почву гиганты-сторожа, выполняют ту же функцию, что и виденные ранее прессы с робожабами: не позволяют вражде разрастись на все пространство пиратского логова. Может, стоило бы повернуть, поискать другой путь,.. но теплится еще надежда в храбром заячьем сердце: спасательная капсула могла бы заменить потерянный бесповоротно корабль! «Нам жуки не помеха!» — командует Баккн и первым перепрыгивает замершие в ожидании







жвалы гигантского клеща. Удачно... Осталось повторить 10-15 раз и сориентироваться в непрерывном потоке паразитов меньшего размера.

Пиявка в качестве головного убора — это не эстетично, более того — это негигиенично (мало ли какую инфекцию может занести живущий в такой обстановке кровосос), расстреливайте их гнусные тела верхней очередью из оружия Мертвого Глаза. Ну, а если все-таки схлопотали себе на шею бесплатного пассажира, не ждите, пока тот лопнет от обжорства — насадите нахлебника на шипы потолка. Странно, что некоторые механизмы обжитого насекомыми отсека еще работают, пример тому — гигантские цилиндры на локальной электростанции, через зону которых пролегает кратчайший путь к капсуле. Несмотря на героическую работу обслуживающего персонала, тока все же не хватает, поэтому в следующих трех залах, затопленных водой, единственным источником освещения кролику будут служить периодически пролетающие светлячки. Летать в темноте — дело опасное (это только у летучих мышей локаторы на ультразвуке работают): то в трубу упрешься и, потратив остатки накопленного топлива, бултыхнешься в помои внизу, то, наоборот, в спешке пропустишь посадочную площадку («не рассчита-ал!..») — результат тот же.

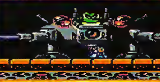
Последний этап тоже жидковатый: плотики, дрейфующие по слизистой массе, жаждут заполучить вас в качестве пассажиров (ладно еще не транспорта), но в целом передвигаться можно и пешком, за исключением мест обитания хищных растений (запрыгнуть на край такой зубастой воронки удается только с плотика, но не вставайте в центр — засосет!). Итак, в предвкушении жестокого «облома», путники открывают заветную дверь в ангар спасательных капсул и... Пустота огромного помещения гулким эхом отвечает на шаги первых за долгое время посетителей. Единственный летательный аппарат поблизости пилотируется заметившей беглецов жабой — придется дать бой атакующей «тарелке». Тройной залп приземлившейся посудины пропадает впустую — Бакки вовремя поднял свое оружие! Непрерывная стрельба по днищу тарелки может быстро дать плоды, надо лишь вовремя передавать управление Блинки, его неповторимые формы не раз спасали всю команду. Присев, тарелка пускает в стороны луч лазера (что доказывает правильность выбранного положения — между телескопическими опорами корабля) и на время улетает, «но он обещал вернуться...» Через пробитое дно вы сможете, наконец, расстрелять пилота (хотя быстро тоже не выйдет — похоже, тот носит броневые подштанники). Ну а тарелка... что ж, вам она не досталась, зато и жабы на ней больше летать не будут!

Раз уж не вышло по быстрому покинуть негостеприимный пиратский мир, будем пробиваться к его сердцу: разрушив центральный реактор жабьей Звезды Смерти, Бак Скайуокер искоренит злобное племя земноводных, даже ценой собственной жизни!

### Center of Magma Tankar

Чтобы понять принцип работы главного двигателя гигантского корабля, нужно получить как минимум высшее техническое образование, поэтому я не буду путать вас своими догадками по поводу происходящих в его механизмах действий. Просто примите как факт, что путь зеленого мстителя лежит через последовательность движущихся частей огромного реактора, причем, вопреки всем законам физики, никакой силы трения при их движении не возникает: потеряв опору под ногами, Бакки неизбежно провалится в глубокую... короче говоря, далеко. Для безопасного прохода к выходу можно применить спецспособности Блинки и утенка-радиста, но учтите: Мертвый Глаз имеет возможность взбираться по гладким стенам, а утыканные шипами поверхности одинаково губительны для всех членов команды. Пятый этап уровня буквально напичкан всевозможными приспособлениями: это и телевизоры на стенах, голосом местного президента ведущие предвыборную агитацию, и лишенные всяких средств безопасности ионизаторы воздуха, и разной направленности гравитационные лифты, оборудованные своеобразными ограничителями хода. А в самом центре всего этого безобразия оборудован склад-музей заключенных в прозрачные цилиндры роботов. Некоторые экспонаты приняли решение поменяться местами с проходящими мимо «туристами»; разубедить их в этой идее невозможно, Бакки остается лишь копить силы для высокого прыжка, избегая губительных стальных объятий. После экскурсии — небольшая пробежка по эскалаторам, а затем...





Если подумать, основная неожиданность следующих четырех этапов вовсе не полная потеря ориентации и не вращающиеся гигантские цилиндры (учитывая сказанное выше, это можно списать на потребности инопланетных технологий), а то, что помимо вас в эти беличьи колеса забрели еще около десятка исследователей (жабьего рода), причем до сих пор отсюда не выбрались, но гостей в обжитую «вертушку» пускать не желают. Указав заблудшим место выхода в мир иной, было бы неплохо отыскать и самим способ выбраться из цилиндра. Приключение четырехкратно повторяется, после чего героям доводится совершить небольшой экскурс в свое прошлое, в последний раз попрощавшись с огромными обитателями ледяных океанов Голубой планеты, заточенными в не менее огромном аквариуме в центре жабьей станции. Будут, правда, мешаться странной формы сторожа «зоопарка» — обезьяны с автоматами (главным образом — сбивая летящую над водой Блинки). И, наконец, бой за главный реактор: команде Бакки предстоит разнести в клочья управляющий центр, предварительно лишив того внешних защитных устройств. Ракетницы, расположенные сверху и снизу экрана, скрывают за собой мощные лазеры, вступающие в игру после их разрушения. Нижнюю турель лучше, на мой взгляд, расстрелять кошкой, находясь в центре нижней платформы (но не забывайте о вертикальном лазере). Затем, уворачиваясь от летящих ракет и ракетчиков (жабий десант все еще пытается отстоять сердце своей базы), изничтожьте верхнюю огневую точку, подпрыгивая на центральной платформе. Образовавшееся затишье требуется нарушить, разбив стеклянную оболочку приборной панели. Завершить разгром без потерь вряд ли удастся, но бронебойный бластер в руках рыжего Уилли поможет приблизить момент триумфа.

## Escape!

В результате героических действий отважного кролика и его команды была инициирована программа самоуничтожения пиратского логова (какой же корабль в фантастических триллерах обходится без столь необходимой в критических ситуациях «примочки»?). Персонал станции убедительно просят покинуть опасную зону; судя по всему, это касается и оказавшихся на борту «посторонних лиц». Обнаружив в одном из ангаров скопище бесхозных «космических мотоциклов», друзья идут на прорыв внешних линий обороны разрушающейся громадины базы Маршалла. Путь преграждают струи ядовитого содержимого потрескавшихся коммуникаций, большинство поверхностей ведущего к главному шлюзу станции тоннеля усажено шипами, в относительно безопасных местах засели наивные до ужаса члены того самого персонала, они машут лапами и пытаются покрепче ухватиться за пролетающую мимо «попутку». При желании можно и прокатить парочку глупых зверьков (больший вес просто лишит управления ваше средство передвижения), но живая гирлянда сильно снизит маневренность транспорта, так что лучше сразу избавляйтесь от «зайцев» (не в обиду Бакки сказано), сбрасывая их на колья внизу. Пролетев пару километров, беглецы сталкиваются с эскадрильей истребителей — дождитесь выстрела противника, после чего резко меняйте траекторию (постоянный обстрел врагов, начиная с этого момента, лучше вести Уилли). Не стоит расстраиваться по поводу многочисленных призов, находящихся в боковых тупиках — промедление смерти подобно, следуйте указателям направления. Торцы преграждающих путь труб после разрушения прозрачной середины начинают сдвигаться, не задерживайтесь «на пороге». Настала пора разобраться с виновником всех неприятностей, изрядно попортившим за последнее время жизнь Бакки и прочим членам бывшего экипажа, главноко-









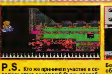


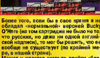


мандующим пиратских формирований жабой Маршаллом. Разборку будем проводить в три этапа и, прежде всего, освободим душу заключенной в летающего терминатора твари. В первое время эта «голова о двух костылях» будет елозить своими несуразными конечностями по обшивке тоннеля, неторопливо постреливая в направлении воинствующего суденышка Уилли (именно его лазер больше всего подходит для уничтожения опор плюющейся свинцом железяки). Получив относительную свободу в перемещении по экрану, «голова» начинает серьезнее подходить к вопросу о надоедливом противнике и ускоряет темп стрельбы, летая по всему экрану. Теперь можно позволить поработать и зайкиному пулемету, благо стреляет он одновременно в двух направлениях (что дает возможность постоянно держаться на расстоянии от вращающейся вражины, вовремя облетая ее снаряды). Не худшим вариантом будет и позиция с лазером Уилли у левой границы экрана — надо лишь наловчиться описывать круг возле приближающегося противника. Как справедливо заметили авторы писем, этот «босс» трудностей обычно не создает, сложнее обстоят дела с бронепоездом-ракетопланом, своеобразной спасательной капсулой лишившихся «дома» пиратов. Появившись из левого нижнего угла бесконечного коридора, эта махина пытается взять звено Бакки на абордаж (хороший шанс подзаработать себе на жизнь, отстреливая лезущих из люков на крыше жаб из хвостового орудия скутера кролика. Поскольку атака «десантников» захлебнулась, враг выводит на позиции свое основное оружие — четыре пушки в центре корпуса «бронепоезда» зададут вам жару. И если самую правую из них можно успеть уничтожить тем же Бакки, то остальные придется добивать боковыми очередями автомата Мертвого Глаза. Не вздумайте коснуться обшивки летающего гиганта, это равносильно попаданию на шипы внизу экрана. Лазеры в хвостовой части и на носу вражеского корабля также должны быть уничтожены, для чего придется описать несколько кругов (надеюсь, вам удастся взорвать оставшиеся в центре пушки —дальше будет совсем просто). Покинутый экипажем, «бронепоезд» медленно пикирует на обезображенную разрушениями поверхность станции, происходит исполинской силы взрыв, и



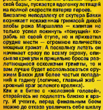






огненный шквал, порожденный цепной реакцией в топливных отсеках пиратской базы, пускается вдогонку летящей на полной скорости пятерке героев.
Внезапно неподалеку от скутера Бакки возникает искаженная гримасой дикой злобы рожа Маршалла — капитан не только успел покинуть «тонущий» корабль на своей ступе, но и прихватил орудие мести — огромное количество мощных гранат. А поскольку летать он начинает сразу по всему экрану, описывая кривули и прицельно бросая разлетающиеся осколками гранаты, то и вам лучше будет воспользоваться оружием Бакки для более частых попаданий в гадину (логично, главный жаб — кровный враг зеленого кролика).
Как и в битве с «железной головой», старайтесь не подлетать близко к врагу. И учтите, перед финальным боем можно до отказа увеличить себе шкалу жизненной энергии, но воспользовавшись опцией CONTINUE, вы уже не получите максимальный запас. Во время маневров остерегайтесь настигающей взрывной волны, невзрачному транспорту друзей не пережить такого прикосновения.
К чести создателей игры, должен признать — по степени сложности задачу на уничтожение последнего «босса» можно рассматривать как настоящий экзамен на геймерское мастерство, собственноручно одержать победу в финальном поединке сможет лишь достойный!!

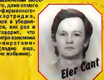
**Eler Cant**



**P.S.** Кто же принимал участие в создании этого описания? Очень подробные письма-исследования прислали житель поселка Омсукчан Магаданской области Женя Беляев и подписавшиеся псевдонимом Not So Great Dragon геймеры из Балашихи, художественную и практическую ценности соответственно представляют краткие описания москвичей Ивана Отчика и Гамзата Шахбанова — спасибо всем этим ребятам за их нелегкий труд. Bucky O'Hare действительно замечательная игра и достойна быть описанной. Но самую горячую благодарность автор статьи хотел бы выразить проживающим в городе Красногорске Московской области Дмитрию Бурмаку и Megavolt'у — к сожалению, не так уж часто в нашей почте попадаются письма, сравнимые с их творением по красоте и динамичности повествования. Хотелось бы, чтобы таких жемчужин появлялось больше — примите к сведению, уважаемые граждане-геймеры!

**P.P.S.** Считаю должным объяснить, почему мне взбрело в голову «выложить» все подробности в описании стратегии этой «заячьей битвы». Как справедливо заметил Женя Беляев, существует еще одна версия описываемой игры, в которой смерть зеленого зайца наступает при первом же столкновении с любым недружелюбным объектом.

Более того, если бы в свое время я не обладал «нормальной» версией Bucky O'Hare (на том картридже не было не то, что русских, но даже ни одной английской надписи), то мог бы решить, что ее вообще не существует (по крайней мере, в нашей стране).
Может и удастся кому-то пройти «безжизненную» версию «от корки до корки» (обязательно сообщить об этом феномене! — G.Dragon), но если вы не стремитесь отрастить две дополнительные головы, а лишь хотите получить удовольствие от великолепной конамиевской игры, при покупке не поленитесь, проверьте реакцию Бакки на вражеский выстрел... кто знает, может и повезет! Я же, в конце концов, получил долгожданный «родной» картридж от проживающих в городе Кирове Дмитрия и Ильи Дудниковых, за что им огромное спасибо!
Кстати, учтите, что фраза «1992 NEW GAME», появляющаяся на экране при включении любого, даже самого «фирменного» картриджа, как я убедился, как раз и говорит, что игра взломана «пиратами» (ладно еще, не жабьими).




В статье использованы рисунки Ивана Отчика




В «Видео-Асс» Dendy* №18/1, отвечая на письмо T-Rex'а, я посетовал, что герои большинства игр, в названии которых встречается слово «ниндзя», больше смахивают на самураев, чем на легендарных воинов-теней. Тогда я смог припомнить всего лишь пару игр, чьи персонажи все-таки превзошли «среднесамурайский» уровень. С тех пор мне в лапы попались еще две игры, главные герои которых могут претендовать на звание ниндзя — «Kick Master» и «Werewolf». И, хотя я еще не встречал игр, удовлетворяющих всем четырем моим условиям (их я сформулировал в ответе T-Rex'у), я уверен, что они еще появятся. «Kick Master» я надеюсь рекомендовать в одном из следующих номеров журнала, а вот «Werewolf» для рекомендации, к сожалению, не подходит — там я не обнаружил ни паролей, ни бесконечного запаса жизней, словом, ничего такого, что смягчает кровожадность и беспощадность компьютерных противников. Поэтому ограничусь формальным описанием этой интересной игры без гарантий безопасности вашей нервной системы.

Итак, планете Земля угрожает очередная напасть — безумный доктор Фарион решил подчинить себе все человечество. С этой целью он создал чудовищных биомонстров, которым не страшно никакое оружие. Но сумасшедший ученый забыл (а, может, не знал) про человека, способного разрушить коварный план захвата власти над Землей. Вам предстоит взять управление этим человеком в свои руки и вернуть свободу порабощенной планете. В самом начале игры явится дух Волка-оборотня и пообещает помощь в виде наставлений на английском языке. После того, как дух исчезнет, ваш герой будет готов отправиться навстречу опасностям. Он не слишком прыгуч («B» или «Turbo B» — обычные прыжки, а если при этом нажать вверх, прыжки станут выше), в меру силен («A» или «Turbo A» — удары кулаком). И лишь несокрушимая воля выдает необычайные способности вашего бойца (зажмите кнопку «A» — герой сначала примет боевую стойку, потом начнет менять цвет и, если теперь равномерно нажимать и отпускать кнопку, получится такая серия мощных воплей «Noo», что противнику не поздоровится).

В нижней части экрана находится пара строк полезной информации: слева — жизненная энергия («LIFE») и боевой дух («ANGER», дословно переводится как «злость») вашего героя, справа — его портрет, посредине — жизненная энергия противника (появляется во время поединков с боссами) и время, остающееся на прохождение этапа.

Первое испытание первого этапа — поединок со здоровенным кулачным бойцом. Этот тип то наступает, то отступает, пытаясь достать нашего героя кулаком. Его можно либо «расстрелять» воплями, либо забить кулаками. Помните только, что, после потери каждой четвертой единицы энергии, противник будет прыжком менять свою позицию.

После того, как «купец Калашников» повержен, на его месте останется приз в виде буквы «W». Это очень полезный приз, но прежде чем брать, хорошенько запомните, как он выглядит: Николай Сосновский из Абакана еще в 20 номере журнала предупреждал, что кроме полезных призов в игре встречаются и вредные. Полезные призы могут пополнять тающие запасы времени и жизненной энергии, а также укрепляют боевой дух. Призы можно выбивать не только из противников, но и из встречающихся по пути столбиков, бочек, ящиков и прочих знаков дорожного движения.

После того, как приз взят, игра продемонстрирует, как ваш герой превращается из человека в



какого-то волка-мутанта с крюками вместо передних лап. Вот теперь-то настало время вспомнить про ниндзя: прыжки стали выше; когти вдвое мощнее кулаков и с их помощью можно лазить по отвесным стенам (просто напрыгните на стену и можно спускаться или подниматься при помощи джойстика) и по потолку (чтобы зацепиться, подпрыгните и нажмите вверх + «Turbo A»), но самый оригинальный прием — двойной прыжок назад («B» или «Turbo B» + «A» или «Turbo A»), во время которого волк становится неуязвимым и может безболезненно преодолевать преграды и проскакивать сквозь противников. Однако теперь, став «воином-тенью», лучше не прибегать к способности бить врагов силой собственной воли (зажав «A») — в отличие от человека, волку приходится расплачиваться за этот трюк собственной жизненной энергией.

Как только ваш герой изменит обличье, портрет в левом нижнем углу экрана изменится с человеческого на волчий, а если как следует укрепить боевой дух мутанта, портрет развернется боком и откроет пасть — волк-ниндзя на некоторое время получил суперсилу. Это довольно удобно, когда вы торопитесь на поединок с боссом, но во время самого поединка могут возникнуть трудности — гигантские прыжки лишают возможности маневра.

Теперь, чтобы закрепить изложенную выше теорию на практике, предлагаю совершить небольшую прогулку по первому этапу игры. После первого поединка надо идти направо. Ваш герой ловко избегает падающие камни, обходит путающиеся под ногами растения и, вопреки усилиям парочки ниндзя, благополучно спрыгивает в провал. Провал заканчивается маленькой площадкой. Теперь, если вы погибнете (в начале игры дается 6 жизней, а во время путешествия можно добыть еще), то начнете не с начала этапа, а с этой площадки. Слева виден очень полезный столбик — после гибели герой начинает приключения в облике человека и, чтобы превратиться в волка, достаточно воспользоваться спрятанным в этом столбике бонусом. Справа находится яма с кольями — ее можно преодолеть либо двойными прыжками, либо цепляясь за потолок (в этом случае надо опасаться летучих мышей). Преодолев колья вы окажетесь около лаза, ведущего к столбику с целебным бонусом, но туда можно пролезть только в волчьем обличье. Пополнив жизненный запас, продолжайте идти направо — там героя поджидает еще один здоровенный кулачный боец. Одержав победу, восполните жизненную энергию бонусом из столбика, стоящего на площадке под потолком. Вскоре волк-оборотень попадет в бункер с солдатами, которые уже не рискуют вступать в рукопашный поединок, а постреливают с безопасного расстояния. Здесь вам встретятся лестницы, по ним можно спускаться и подниматься, нажимая вверх или вниз. В бункере герою предстоит спуститься, пробраться направо и подняться наверх. Там путь преграждают смертельно опасные молнии, защищающие провал в комнату последнего босса первого этапа. Эту преграду нужно преодолевать прыжками назад, пытаясь сохранить свою жизненную энергию для решающего поединка.

Надеюсь, что мой рассказ позволил вам составить представление об этой любопытной игре. Я сказал то, что хотел, а если кому-то показалось мало, пусть присылает свое описание на наш конкурс.

**G. Dragon**



## От редакции.

Прочитав рассказ G.Dragon'а об игре «Werewolf», мы решили дополнить его описанием тактики борьбы с боссами, разработанной нашим старым знакомым А.Шабуней, жителем станицы Некрасовской Краснодарского края. (Думаем, что наши постоянные читатели помнят, что в свое время **А.Шабуня** стал победителем конкурса «Принц-скороход», см. «Видео-Асс» Dendy® №15).

**1 уровень. Босс — Водяной человек.** Бить его нужно сразу после появления, пока он не утечет в землю. Затем отойдите в правый угол и подождите, пока босс не появится вновь. А потом повторите атаку.

**2 уровень. Босс — Железная голова.** Крутой тип. К схватке с ним лучше накопить боевой дух (злость) в полном объеме. Очень близко к нему не подходите и бейте, бейте, бейте...

**3 уровень. Босс — Огненный человек.** Если при встрече с ним вы разозлены на полную катушку (ANGER равно 5), то станьте на третий слева ящик, развернитесь к центру экрана, сядьте и постоянно жмите на удар. Если же злости вам не хватает, запрыгните на правый столбик и ждите, пока босс не окажется рядом. Тогда спрыгивайте (слезайте) вниз, бейте — и вновь на столбик. И так далее...

**4 уровень. Босс — Монстр.** Для схватки с ним следует запастись максимумом времени и жизней. Когда босс появится, подойдите к нему, приседая (вообще, в этой схватке лучше всего ходить в присядку), ударьте и отойдите. Это прием повторяйте, пока босс не исчезнет. В этот момент запрыгивайте на левый столбик (тот, что пониже), восстанавливайте время и ждите нового появления босса. Затем повторяйте указанные действия. Так вы отберете у босса половину энергии, и он превратится в птицу. Сразу прыгайте на левый столбик и садитесь. Птица будет летать над вами, удар ей нужно наносить в момент приближения к вам.

**5 уровень. Босс — доктор Фарнан.** С этим сумасшедшим, главное, спокойствие и выдержка. Станьте в правый угол и ждите, пока Фариан не начнет мигать, затем сделайте прыжок в его сторону. Доктор побежит к вам, вот тут-то разворачивайтесь и бейте. После того, как этим приемом вы отнимите у него половину энергии, доктор перестанет бегать и остановится в том месте, где вы его ударили. И хотя он еще огрызается, теперь он ваш!

**Примечание.** На наклейках картриджей эта игра часто именуется «Werewolf II», хотя на заставке написано просто «Werewolf».



# ASTYANAX

## (энд тхе греат рескью...)

То было во сне... Дрожащим тонким голосом кто-то взывал ко мне из темноты... Один и тот же сон на протяжении трех долгих ночей — сомневаюсь, что это всего лишь фэнтазии подсознания. Я знаю, что сверстники меня считают излишне впечатлительным «книжным червем», но я уверен, девушка из сна действительно была чем-то сильно напугана! Однако я никогда не встречался с ней наяву, откуда ей знать мое имя? Астянакс — прозвище одного из героев греческой мифологии, а теперь родительской волей предмет насмешек одноклассников (и за что мне наказание такое, почему меня зовут не Йоши или хотя бы Сакае — простым японским именем).

Скамандрий, сын Гектора и Андромахи, из уважения к отцу был прозван троянцами Астянаксом (Астианактом), что в переводе значит «владыка города». При взятии Трои ахейцы сбросили малютку Астянакса с крепостной стены, но легенда утверждает, что тот выжил, восстановил Трою и основал еще много городов в Малой Азии

***«Словарь мифологических терминов»***

Не все же слишком реален был мой сон, чтобы являться лишь плодом воображения. Странное сияние окружило меня на пути в школу следующим утром. В мгновение ока повседневная реальность уступила место полной тьме, затем пустота вокруг сгустилась, и я обнаружил себя лежащим на траве под усыпанным незнакомыми звездами небом. Непроизвольно вырвалось: «Где я?!» — разумеется, я тогда и предположить не мог, кому вздумается ответить на поставленный вопрос. Поэтому, услышав: «В Ремлии. Меня зовут Кьюти» и сфокусировав разбегающиеся по сторонам глаза на завязывающей знакомство личности, я не удержался от классического: «Ух ты, говорящая бабочка!!», чем вызвал всплеск негативных эмоций на милом личике этой крошечной феи. Тем не менее, «бабочка» продолжила: «Выслушай внимательно то, что я должна тебе поведать». Последовавшая история подтвердила тревогу моих снов — неоднократно являвшаяся моему взору принцесса Розовый Бутон Ремлии, опора светлых сил этого мира, была похищена злым колдуном Блакхорном (Чернорогим, стало быть) и содержится в его замке. И вот мне, неоднократно спасавшему беззащитных «овечек Господних» от злодеев всех мастей и калибров, Воображенных и Воображаемых, теперь придется применить на практике все свои навыки и умения! Догадываетесь, к чему я клоню? Легко махать мечом-кладенцом или Жезлом справедливости посредством кнопок джойстика или перелистывания страниц журнала «Великий Дракон», когда супермощным мышцам твоего героя может позавидовать любой культурист. Но как обычный 16-летний юноша, не «качок» и



не чародей, сможет противостоять монстрам из ополчения самого, как я понимаю, Дьявола-во-плоти? Кажется, Кьюти набрала не тот номер на своем Портале Миров. Послать бы эту «бабочку» куда подальше. Да только аргументы у нее более чем убедительны — вернуть меня домой сможет только освобожденная принцесса. Хочешь не хочешь, а придется провозгласить себя воином, избранным этим миром, отыскать в себе те самые Чудесные Силы, о которых без устали распространяется Кьюти, и вооружившись волшебным топором, расчистить путь к черному замку Феленеа ... и чуть-чуть дальше! Что ж, «бабочка», веди меня на смертный бой!

Этап 1-1. Ремлия. Подвластной феям магией Кьюти транспортировала меня в обиталище (до недавнего времени) принцессы, именно отсюда я должен начать «кровавую, но правую» чистку, подавляя выданным мне оружием «мелочь пузатую», заполонившую коридоры и залы дворца Розы (как-то непривычно мне девушку постоянно Бутоном обзывать). Размножаются эти злобные существа быстрее, чем погибают, и для прекращения сего безобразия надобно мне скорее добраться до наместника Чернорога, поддерживающего рост инородной живности. Моя крылатая проводница отправилась в разведку, выискивая сохранившиеся источники светлых сил, необходимые для поддержания боеспособности идущего вслед Освободителя (то есть, меня). Это и восполнители защитных заклинаний, наложенных феей на мои доспехи в начале пути, и различные up-grades для моего топора (как я быстро выяснил, «топор» — наименование чисто условное. в зависимости от обстоятельств, мое оружие принимает облик секиры, копья-жезла с большим радиусом действия либо меча — излюбленного оружия почти всех знакомых мне воителей, не исключая и врагов ... Клинок по всем параметрам превосходит секиру (лишь один знаменитый супергерой все еще пользуется этим древним топором, напрочь отвергая самые выгодные предложения фанатиков-коллекционеров). Любой младенец, хоть раз державший в руках что-то посерьезнее кухонного ножа, знает, что сила удара холодным оружием напрямую зависит от размаха, а это движение требует не только физической мощи, но и времени. И если первое я достаточно быстро могу увеличить, закусив на досуге особым анаболиком, то насчет второго придется подумать — бить ли врагов сильно, но редко или часто, но слабо? Конечно, все зависит от противника — многие твари разлетаются на куски от одного прикосновения лезвия, но все чаще начинают попадаться и Лишенные плоти, и Подлинные маги, чья броня довольно долго способна противостоять колющим ударам.

И все же, несмотря на все «навороты» вооружения, под хрупкой скорлупкой оберегающих заклятий Кьюти я остаюсь тем, кем и был в родном мире — подростком с несформировавшейся мускулатурой и мягкими кожными покровами. Каждое соприкосновение с клыкасто-шипастыми монстрами и огненно-ледяными выстрелами колдунов способствует расширению бреши в моей броне, а от гибели в результате падения в бездонные ямы и ядовитые трясины, не спасет и вся магия светлых сил. К тому же наместники Чернорога, вобравшие в себя часть его колдовской мощи, практически неуязвимы и чересчур подвижны. «Бей врага его же оружием», — учит нас народная мудрость, против волшебства с топором идти несерьезно, даже с таким могучим. Научиться применять доступные магические приемы — полдела, нужно еще грамотно распределить дарованный феей запас Боевой магии на отрезке пути до запланированной встречи-подзарядки. Из трех разновидностей заклятий два относятся к магии Огня и, вследствие их бурной природы, сил на их применение уходит значительно больше, чем на более спокойное и «долгоиграющее» заклинание сна из магии Медленной Воды. Оно одинаково хорошо действует и на «растительность», и на «шишек», погружая всех встреченных в кратковременное состояние полной прострации.

Попробую описать встреченных мной в захваченном дворце гадов — сделать это не так-то просто, меня ведь никто не удосужился хотя бы вкратце познакомить с биологией этого мира. Чаще всего попадаются разнообразные насе-



комые. Эти твари (каждая размером с большой кулак) кусают не очень сильно — основной наносимый ими вред заключается в изменении траектории моих прыжков, что может привести к недолгому полету в пугающую пустоту провалов в полу дворца. Судя по всему, основное ядро войска Чернорога состоит из «скелетов» — очень живучих наборов костей, скрепленных воедино колдовской силой. Каждый «воин» вооружен ржавым ятаганом, но применять его практически не обучен, как правило, стоит неподалеку и машет без толку своей сабелькой, изредка высекая из эфира волны магической энергии. Поскольку блок эти противники ставят достаточно часто, имеет смысл не только бить их топором до полной победы, но и постоянно наступая, спихивать тупоумных стражей в появившиеся по их вине провалы. Волосатые «глаза», бомбардирующие дорогу, пролетая мимо на бреющем полете, тоже весьма прочны. Да и попасть по ним со всего размаха достаточно сложно из-за высокой скорости передвижения. Куда проще чаопех произнести заклинание и оставить надоедливых «спутников» далеко позади. Таким же образом можно заодно, без опасения быть сброшенным выстрелом внезапно выросшего из камней «цветка», преодолеть серию широких провалов. Завершает список созданий, заселивших покинутый хозяйкой дворец, правящий этим сбродом наместник с громким именем Цезарь. Само собой, проживает он в тронном зале, а доступ к нему охраняет двухголовый тип нехилого телосложения. Нападать он предпочитает, свернувшись в клубок и прыгая словно мячик, но получив секирой по спине, выставляет свои уродливые конечности и пытается вести из них огонь. Присев, я избегаю потока острых шипов из его пасти и с размаху наношу рубящие удары по лапам «головастика». Справиться же с оседлавшим жалкое подобие бронтозавра наместником так просто не вышло, пришлось использовать оставшиеся в запасе заклинания для укрощения летающей отдельно от туловища головы «лошадки». Лишенный транспортного средства, обнаглевший Цезарь вступает в рукопашную схватку, но мечом он владеет не лучше своих подчиненных скелетов. Рассеченные пополам магические доспехи наместника испаряются — светлые силы вновь властвуют в Ремлийском дворце. Удачное начало борьбы за освобождение Розы. К сожалению, гибель Цезаря сигнализировала Чернорогу о моем появлении — отныне продвижению будут препятствовать существа, направляемые его могучей магией.

Этап 2-1. Красная дорога. Как вы помните, дорога, приведшая Элли (героиню сказок Волкова) в Изумрудный город, была вымощена желтым кирпичом. Приятный, спокойный цвет.. Расходящиеся во все стороны из сердца Ремлии мостовые раньше были зелеными, но после битвы монстров замка Феленеа с защитниками дворца дорога к Телугамнской долине окрасилась в кровавый оттенок, напоминая путникам о произошедшей трагедии. Прогулка по



...лесу не вносит ничего нового в составленный ранее список — разве что растения теперь попадаются другие, запускают шаровые молнии по причудливой траектории. Кучка грязи у подножья горы Иназуми при моем приближении начинает преследование, в ответ на удар магическим топором из грязи формируется оплывшая фигура, ругающая меня нехорошими словами на всеми забытом языке древних камнеедов. Придется испачкать свое оружие — о таким «хвостом» далеко не уйдешь.

Этап 2-2. Гора Иназуми. ..Точнее, высоко. Кьюти утверждает, что единственный путь к замку Чернорога пролегает через вершину этого «холмика». Неужели нельзя было последовать известной земной мудрости и обойти «Ремлийский пуп»? Впрочем, в чужой монастырь со своим уставом не ходят даже по приглашению; к тому же, отвесные склоны горы усеяны широкими уступами, единственные обитатели которых, «танцующие» студенистые твари с копьями, достаточно медлительны. Чего не могу сказать о сгнездовавшемся на вершине птеродактиле — чтобы хоть изредка попадать по этому крылатому крокодилу, я был вынужден израсходовать почти весь запас заклятий сна. К счастью, Медуза Горынычна, возомнившая себя Царицей горы, такой прытью не обладает. Цепкие когти ее костлявой руки не позволяют приблизиться и «причесать» ее изумительную шевелюру, но и сами имеют сильно ограниченный радиус действия. Не спасает эту женщину-змею и искусство телепортации: предсказуемость действий обделенной умом твари никак не вяжется с ее принадлежностью к слабому полу. Зря я все-таки упрекал Кьюти в опрометчивости ее поступка. Похоже, я действительно последняя надежда этого мира, а она (хоть и фея) — всего лишь маленькая испуганная девчушка...

Этап 3-1. Регоку. Территория монастыря на вершине священной горы также захвачена скелетами и насекомыми, но пропастей здесь куда больше, чем в окрестном лесу или дворце. А учитывая, сколько я сюда карабкался, лететь вниз в случае неудачи придется до-олго! Уж лучше лишний раз «заморозить» все окружающее на время прыжка. Охраняет «божью обитель» местный властелин Грома и Молнии, владеющий искусством вызывания дождя (да не простого, а кислотного!) посредством электрических разрядов между рожками на своей бычьей башке. Тут уже не остается времени на удар с полного размаха, так как рожки надо обламывать как можно чаще.

Этап 3-2. Пришла пора спускаться со с таким трудом завоеванной высоты. Копьеносцам горы Иназуми на помощь прилетели маленькие дракончики... ну о-очень маленькие... А внизу — не в меру разбушевавшийся мужик-культурист, камни кидает на километр (неудивительно, что попасть никак не может), да вырезанный из единого куска самого серого камня дракончик-улитка (тоже каких-то ежиков кидает, но прицельно). Попытавшись спрятаться от моих всепроникающих ударов мечом (не всю же дорогу с секирой идти) в свою шипастую раковину, он быстро покидает это хрупкое укрытие и взмывает на атрофированных крылышках на трехметровую высоту, булькая от возмущения и пуская «пьяные слюни», пузырьками опускающиеся на землю по весьма извилистой траектории. Что ж, рожденный ползать летать не должен, опровергнуть эту истину дракончику не удается.

Во время привала Кьюти получила телепатограмму от нашей принцессы. Чернорог опять усилил заклятия, сдерживающие магическую силу Розы — передавать мысли на расстояние ей становится все сложнее. А коварный чародей уже вовсю плетет сеть своих аккумулирующих заклинаний, собираясь похитить жизненные силы пленницы и подчинить себе светлые силы этого мира. Как бы мне не опоздать...

***Eler Cant***

**Окончание следует.**

# ХИТ-ПАРАД

## 8-битные приставки
**(типа Classic, Junior, Ken-Boy, Ken-Kid и других)**

1. **Battletoads Double Dragon (9)**
2. **Jurassic Park (5)**
3. **Flintstones. The Rescue of Dino & Hoppy (2)**
4. Mortal Kombat 2 (-)
5. Jungle Book (3)
6. Castlevania 2 (-)
7. Zen Intergalactic Ninja (6)
8. Aladdin (1)
9. Alien 3 (8)
10. Bucky O'Hare (-)

## 16-битные приставки типа
**MegaDrive-2, Pro 16-bit, Mega-Ken и других**

1. **Mortal Kombat 3 (3)**
2. **Batman Forever (-)**
3. **The Lion King (2)**
4. Earth Worm Jim (8)
5. Fatal Fury 2 (6)
6. Mortal Kombat 2 (-)
7. Robocop vs the Terminator (-)
8. Earth Worm Jim 2 (-)
9. Urban Strike (-)
10. Sylvester & Tweety (4)

## SUPER NINTENDO™

1. **Donkey Kong Country (1)**
2. **Mortal Kombat 3 (9)**
3. **Super Mario All Stars (7)**
4. Earth Worm Jim (2)
5. Batman Returns (8)
6. Art of Fighting (-)
7. Lion King (10)
8. Killer Instinct (-)
9. Batman Forever (-)
10. Doom (-)




ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ

# Английский для Microsoft

Hello, Children & Parents! Это я так выпендриваюсь Вообще-то сейчас весна, поэтому, несмотря на солнышко и птичек, у меня бывают приступы авитаминоза. Так что на изрядную порцию излишне ворчливой болтовни в самом конце можете не обращать внимания

Начинаем

Похоже, что разработчики мультимедийных программ всерьез решили научить малышей говорить, читать и писать по-английски раньше, чем на родном языке. Хитом последнего полугодия в этой области стала программа «English for Children», разработанная в славном городе Донецке командой местного НИИ искусственного интеллекта. Программа, безусловно, производит впечатление своими мультимедийными возможностями. В ней масса красивых SVGA картинок, добротно сделанных анимаций-мультиков, разнообразных звуков и мелодий, а также видеовставок. Можно сказать, что это классический продукт. Пятилетняя девочка Ксюша, которая нередко выступает экспертом в оценке тех или иных обучающе-развивающих детских программ, на две недели забросила все остальные свои прежде любимые игрушки от «Никиты» и «Медокса» и с головой погрузилась в исследование довольно обширного пространства «English for Children». Программа состоит из трех частей. Каждая из них независима и не связана с другой, но переключение между ними осуществляется легко, щелчком мыши. В целом все управление предельно просто и явно рассчитано на детское восприятие

Первая (если в экране меню идти слева-направо) и самая обширная часть — английский алфавит с говорящими и оживающими картинками. Щелкнув по голубому уголку (справа-внизу каждой клетки с буквой), вы попадаете в окно, населенное людьми, животными, предметами и даже природными явлениями, начинающимися на эту букву. Второй щелчок — по надписи около картинки, заставляет ее ожить, а приятный женский голос с хорошим прононсом повторяет написанное

Вторая часть— счет, построена как путешествие на лифте по девяти этажам. На каждом за дверью прячется какая-нибудь удивительная или смешная история, требующая что-нибудь посчитать. Естественно, счет идет вслух

Третья часть — раскраска, которая знакомит с названиями цветов. Она самая простая и незамысловатая, поскольку позволяет раскрасить лишь одну картинку-болванку, да и смешивать цвета в палитре нельзя. Тем не менее Ксюша уделила картинке должное внимание и раскрасила ее раз десять в

**English for Children — требования к аппаратуре: ОС Windows или Windows'95; графика SVGA плюс поддержка режима видео; звуковая карта, совместимая с Sound Blaster. Средняя розничная цена — 15 «условных единиц».**



разных комбинациях цветовой гаммы. Особенно впечатляющим получился вариант с фиолетовым небом, черной радугой и ядовито-красной девочкой.

Теперь плавно перейдем к критике, которую, на мой взгляд, «English for Children» также заслуживает. Честно говоря, от института с таким громким названием в конце 1995 года можно было бы ожидать и чего-то большего, чем просто набор оживающих картинок. Я недаром ни разу не упомянул нигде слова «игра», а интерактивностью и многовариантностью здесь и не пахнет. Программа после десятого раза наскучила Ксюше повтором одного и того же, и она с удвоенным энтузиазмом вернулась к изучению английского в игре «День рождения» от «Никиты». Зарубежные программы из серий «Living Book» и «PlayWorld», построенные по тому же принципу, что и «English for Children», во-первых, имеют гораздо более обширное пространство для исследования, а во-вторых, предлагают несколько вариантов оживления картинок. Программа «English for Children» сделана под Windows, и здесь я не могу не сказать еще об одном, что, вообще-то наверняка не является виной разработчиков, но наболело. Не боясь показаться пристрастным и необъективным, хочу сказать, что на пути детей к знаниям, похоже, встало серьезное препятствие в лице корпорации Microsoft, выпустившей свою новую операционную систему Windows'95. «English for Children» (как, впрочем, и многие другие программы) исправно работает в этой среде минут десять, после чего на экран выдается сообщение, что «программа выполнила недопустимую команду и должна быть закрыта». При этом предлагается за разъяснениями и помощью обратиться к разработчикам «English for Children». Конечно, говорят, что надо всего-то лишь настроить как следует «девяносто пятый», и не будете знать никаких проблем. Однако именно «настроить» капризные «форточки» мне не удается вот уже второй месяц. Очевидно, придется звать специалиста. И недаром среди простых пользователей ходят упорные слухи, что вообще-то «девяносто пятые форточки» не так уж и плохи, и есть средство, которое может заставить их нормально работать — это MSDOS for Windows.



***Николай Абрамов***




Прекрасный вечер, пацаны (братаны и сестренки, бабушки и дедушки, мамахены и папахены, и ваще нечто). Сегодня я расскажу вам быль про гиперкрутую игру — NBA T.E. (Tournament Edition, то бишь). Еще ее обзывают NBA JAM 2. Баскетбола на «Сеге» круче этого, я не видал. Если вы врубите телек на полную мощность, то круто протащитесь от услышанного саунда и не отойдете от телека больше никогда. Эта прекрасная игрушка включает в себя все лучшее, что было раньше в других играх, имеющих какое-либо отношение к баскетболу, плюс в ней добавлено много нового. Вы можете играть почти любой командой, вписанной в «генеалогическое дерево» мирового баскетбола, со всеми звездами из этих команд.

И это лишь маленькая часть возможностей игрушки. Как только вы включаете «Сегу», сразу же видите опупенную картинку, наверняка сделанную в 3D Studio, и слышите не менее крутую музыку (нигде не сделанную). Сравнивая первый и второй NBA JAM, можно заметить довольно большую разницу, например, улучшились звуковые эффекты, прибавилось большое количество команд и игроков. Хотя есть и много схожего: то же управление, те же сейвы. Если у вас, по счастливой случайности, завалялся переходник на четыре джойстика и, конечно, сами четыре джойстика, то вы можете насладиться четверной игрой (одновременно играете вчетвером). Если нет — это тоже не повод для расстройства, потому что можно играть и одному, и вдвоем, и т.д.

Итак, врубаете приставку и, при игре вдвоем, выбираете пункт под названием HEAD TO HEAD... Впрочем, советую не торопиться, а сначала запустить OPTIONS и заказать подходящую для вас конфигурацию — это может быть количество таймов, скорость игры и многое другое. Если все-таки вам не терпится посмотреть саму игру, то плюйте на мой совет, сразу тыкайте на HEAD TO HEAD и начинайте веселиться... А может все же воздержитесь, ведь перед жестоким боем недурно разогреть свои пальчики и нервы второго игрока. Выберите для разгона PRACTIC, поразминайте свои и его кости до тех пор, пока не созреете для великой схватки с противником в настоящем смертельном бою на счет (или на жизнь). А если вы с противником братаны и хотите ему приятного (что редко бывает, особенно в юном возрасте), выберите пункт TEAM GAME, что означает «командная игра», и вы станете одноклубниками и будете играть в одной команде. Поначалу это в кайф, но каждый раз вам приходится просить вашего товарища дать вам пас, а ему самому мячик нравится, в конце концов, у вас кончается терпение, и вы начинаете прибегать к более суровым, нетоварищеским мерам, например, побьете противника (само собой, в игре).

Нет, чувствую, мои советы вам до столба фонарного, вы все-таки сразу выбрали HEAD TO HEAD. Баста! Теперь вы с братаном враги на всю экранную жизнь, вот так сразу и без разговоров. Но в баскетболе драться нужно квалифицированно, по правилам. И джойстики, чтоб, не ломать!

## А посему — УПРАВЛЕНИЕ.

### 1. Когда мяч у вас.

Кнопка «А» — это бросок в кольцо противника с любой точки поля (не всегда попадает, а вы чего хотели?)

Кнопка «В» — ускорение (слева вверху показана его величина), если оно кончилось — не беда,



подождите пару секунд, и оно восстановится. Кнопка «С» — пас второму игроку своей команды. Если вы, держа «В», нажмете «А» в синей или оранжевой зоне, то ваш герой выпендрится и закинет-таки мяч в кольцо.

**2. Когда мяч у второго игрока вашей команды (компьютера).**

Кнопка «С» — игрок дает пас вам. «В» — ускорение. Держа «В» и нажав «С», вы сбиваете любого с ног. «А» — прыжок.

**3. Когда мяча у вас и в помине нет.**

«А» — прыжок или перехват мяча в прыжке. «В» — ускорение. «С» — защита. Если, держа «В», нажмете «С», то кого-нибудь собьете с ног.

Когда захотите прерваться или начать заново, не спешите щелкать кнопкой ON\OFF, а лучше нажмите «Start», а потом ABC, и вы автоматически выйдете в основное меню.

Итак, вы включили-таки HEAD TO HEAD. Тут вас сразу же спрашивают о чем-то по-английски. Ну, пацаны, это у них стиль такой: раз игроки — негры, то и язык — английский. У них не только негры, у них даже белые, которые иногда встречаются, по-английски шарашат. Ну, дела. Но вы, мои безграмотные братаны, не пугайтесь: вас всего лишь спрашивают, хотите ли вы занестись в память электронно-вычислительной машины (ух ты, блин, ничего себе ляпнул, аж вспотел). Если вы отвечаете NO!!! — это и ежу ясно. А если с перепугу YESнули, а сами из заграничного алфавита только ABCXYZ и знаете, придется поработать мозгой, вспоминая свое имя. Как припомните (или папа напомнит), стрелками щелкайте по буквам ваших инициалов, а кнопками А, В или С выбирайте их, и, когда закончите выбор, нажмите «Start».

Вот теперь-то все, по-настоящему, и начинается! Игра захватывает так, что, придя в себя, вы обнаруживаете свои негнущиеся конечности, родителей с пальцем у виска и рассвет за окном. Суть игры незатейлива: непрерывная беготня, прыжки, борьба за мяч, но за всем этим главное: ЧЕСТЬ КОМАНДЫ, которую (и честь, и команду) вы воспринимаете уже как свою собственную. Фанаты по натуре избирают себе одну команду и проходят с ней весь турнир, разделяя счастье побед и рыдания проигрышей. Для этого запускайте OPTIONS и включайте TOURNAMENT ON. Любители разнообразия перепробуют все цвета кожи и трусов, но лишены будут чувства глубокого морального удовлетворения или разочарования при объявлении окончательных результатов турнира. Но в любом случае вы получите наслаждение от этой замечательной живописной, трехмерной, с очень крутой графикой и такими же крутыми звуками игрушенции. Чао!

**Белов Шур**



## Earthworm Jim 2

Джим вернулся. Прошел всего один год с его первого появления на свет, но не могу передать словами, как я по нему соскучился. Вряд ли найдется среди российских геймеров человек, который с таким же нетерпением ждал бы продолжения историй жизни юморного червяка. К счастью, поверьте мне, ожидание стоило того!

Хорош трепаться, к делу.

Появился «Earthworm Jim 2»... Ой, я не могу, ну это такая смешная игрушка! Сохранив все прелести, юмор и обилие коров, присущие первой части игры, и впитав в себя огромное количество новейших приколов и корок, вышло в свет ее продолжение.

Но игра — игрой, а как же сам Джим? А Джим все так же крут, весел, по-прежнему любит свою принцессу и, как всегда, беспощаден к врагам.

Что же заставило его снова броситься в бой? Ну разумеется, женщины. Как это по-французски — ами се ль'амур (не помню, как это переводится, если эта чушь, вообще, переводится, но что-то про любовь). Эх, помню я одну смуглянку с карими глазами... Ой, о чем это я. Ах да, о Джиме...

Итак, Пси-Кроу опять стибрил у Джима возлюбленную в тот момент, когда их любовь слилась в аккорды музыки (кто видел заставку, тот меня поймет). Вот Джим и отправился в путь, шершеть, так сказать, саою ля фам, преодолевая козни корешей этой Пси-Крованной вороны.

Прежде всего, кроме орудий убийства и уже известных вам по первой части восстановителей жизненной силы, вы можете найти этакий сэндвич, поглотив который станете по-думерски здоровым на все двести процентов. Зачем нужны маленькие червячки, я потом скажу. А вот для чего нужны картинки с изображенями Земли, червяка и надписью JIM, поясню немедленно.

Когда вы истратите весь запас жизней и CONTINUE... Блин, пацаны, а какая там музыка, когда вам предлагают выбрать — продолжить игру или нет. Я знаю нескольких чуваков, которые специально добывали себе CONTINUE, а потом самоубивались только ради того, чтобы послушать эту музыку. Тьфу... опять отвлекся. Так вот, истратив все жизни и CONTINUE, вы сможете начать с того этапа, на котором вы собрали все три картинки.

Вот вроде и все, пора в путь, а напоследок два правила, о которых надо помнить во время игры:

1) если знаете английский, почаще читайте надписи, а если не знаете, слушайте меня,

2) и, вообще, почаще меня слушайте.

Итак...

**Первый Этап: Tangerines**

Вот вы в пути. С чего начать? Для тренировки попробуйте достать первое, что вам попадется на глаза (спорим, это окажется жизнь), для чего воспользуйтесь соплей из рюк-




## Earthworm Jim 2

«Джим» — создан фирмой Shiny Intertainment в 1994 году. Сама фирма Shiny образована Девидом Перри после его ухода из Virgin. За время работы там Девида созданы такие шедевры, как Aladdin, Cool Spot. Именно лицо Перри вы видите в этих играх, если набрать секретные коды. Не женат».

зака. Это будет вашим первым опытом обращения с новым, тянучим другом, живущим в мешке у вас за спиной. Блуждая по этапу, вы наткнетесь на аквариум. Пытаясь пройти мимо него, вы немедленно схлопочете по фейсу от бугая, шесть на восемь, обитающего в этом аквариуме. Резкое и четкое попадание в одну из ваших многочисленных болевых точек побудит вас искать какой-нибудь другой, менее болезненный способ пройти дальше. Предлагаю закрыть этого жлоба в его же банке. Для этого возьмите где-нибудь по дороге, в грязной луже свинью и скатите ее с горки, кем-то специально для этой цели построенной. Падая, она заткнет аквариум своей розовой попой. Если же вы где-нибудь на этапе снова встретитесь с подобным беспардонным обращением с вами недружелюбных культуристов (можете поверить, встретитесь), посмотрите повнимательней вокруг, и я уверен — вы найдете способ, как пройти мимо, не ломая кости. Даю тонкий намек: заваливайте их металлоломом.

Да, вот еще что... После того, как один из качков окажется под кучей мусора, сверху вывалится какой-то камушек или мячик (а на самом деле — мандарин), и весело ускачет внутрь стены. Если кто-нибудь знает, зачем это, обязательно расскажите мне.

Кроме всего прочего, на этом этапе вам придется пережить самую ужасную вещь в мире — град пенсионерок с зонтиками. Они будут сыпаться сверху, а вы будете пытаться увернуться от них, управляя неким креслом-каталкой, и горе Джиму, если хоть одна из этих старых перечниц на него попадет. Уж она-то найдет, куда приложить вас своим зонтиком, причем орудовать им за долгие годы жизни все старушенции научились виртуозно.

Где-то посредине этапа будет развилка. Нижняя дорога сократит весь путь по этапу, а верхняя приведет вас на бонус-уровень, где под звуки волынки после небольшой демонстрации мастерства вождения кресел-каталок в условиях, приближенных к боевым (то есть, под градом старух), вы сможете заработать себе жизнь.

Уже ближе к концу этапа вам снова придется таскать свиней, чтобы открыть пробку в полу. Когда спрыгнете вниз, слева увидите сэндвич, лакомый кусок и в прямом, и в переносном смысле. Одна проблема — он находится внутри стены. Чтобы его достать, воспользуйтесь зеленым другом из рюкзака, и учтите, что место, за которое можно уцепиться, находится очень низко.

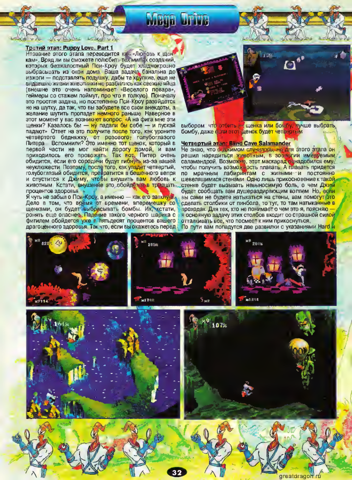
А завершится этап жестокой, кровавой и, вместе с тем, очень уж скоротечной схваткой с золотой рыбкой.

**Второй этап: Lorenzos's Soil**

Шатаясь по этому этапу, вы почувствуете себя настоящим шахтером. Весь смысл — дырявить землю-матушку шквалом пулеметного огня, таким образом пробивая себе дорогу к выходу.

Определенного пути здесь нет, так что сами выбирайте свою траекторию. Могу только дать несколько советов. Прежде всего, горелки в полу и норы, из которых вылезают то ли крабы, то ли муравьи, можно засыпать землей, тем самым значительно облегчая себе путь. Время на этапе ограничено, по его истечении земля извергнет на вас груду булыжников. Если со здоровьем до этого момента у вас не было проблем, вы сможете пережить это потрясение. Но чтобы этого потрясения все-таки не испытывать — не спешите хватать часы, которые это время продлевают. Лучше расковыряйте себе проход, а потом вернетесь за часами.

И последний совет — если вы встали в тупик или не можете добраться до какого-нибудь съедобного куска, вспомните о способности вашего зеленого друга выполнять роль парашюта, тем самым удлиняя прыжок практически вдвое.



**Третий этап: Puppy Love. Part 1**

Название этого этапа переводится как «Любовь к щенкам». Вряд ли вы сможете полюбить тех милых созданий, которых безжалостный Пси-Кроу будет хладнокровно выбрасывать из окон дома. Ваша задача банальна до изжоги — подставлять подушку, дабы те хрупкие, еще не видавшие жизни животинки не разбились как свежие яйца (внешне это очень напоминает «Веселого повара», геймеры со стажем поймут, про что я толкую). Поначалу это простая задача, но постепенно Пси-Кроу разойдется не на шутку, да так, что вы забудете все свои анекдоты, а желание шутить пропадет немного раньше. Наверное в этот момент у вас возникнет вопрос: «А на фига мне эти щенки? Казалось бы — ну падали бы себе — и пускай падают». Ответ на это получите после того, как уроните четвертого бедняжку, от розового, голубоглазого Питера. Вспомнили? Это именно тот щенок, который в первой части не мог найти дорогу домой, и вам приходилось его провожать. Так вот, Питер очень обидится, если его сородичи будут гибнуть из-за вашей неуклюжести. Поэтому, после того, как упадет четвертый, голубоглазый обидится, превратится в бешенного вепря и спустится к Джиму, чтобы внушить вам любовь к животным. Кстати, внушение это обойдется в тридцать процентов здоровья.

Я чуть не забыл о Пси-Кроу, а именно — как его заткнуть. Дело в том, что время от времени, вперемешку со щенками, он будет выбрасывать бомбы. Их, кстати, ронять еще опаснее. Падение такого черного шарика с фитилем обойдется уже в пятьдесят процентов вашего драгоценного здоровья. Так что, если вы окажетесь перед выбором, что отбить — щенка или бомбу, лучше выбрать бомбу, даже если этот щенок будет четвертым.

**Четвертый этап: Blind Cave Salamander**

Не знаю, что с Джимом случилось, но для этого этапа он решил нарядиться животным, в зоологии имеуемым саламандрой. Возможно, этот маскарад понадобился ему, чтобы получить возможность плавать. А плавать придется по мрачным лабиринтам с живыми и постоянно шевелящимися стенами. Одно лишь прикосновение к такой стенке будет вызывать невыносимую боль, о чем Джим будет сообщать вам душераздирающим воплем. Но, если вы сами не будете натыкаться на стены, вам помогут это сделать столбики от пинбола, то тут, то там натыканные в проходах. Для тех, кто не понимает о чем это я, поясняю — в основную задачу этих столбов входит со страшной силой отталкивать все, что посмеет к ним прикоснуться.

По пути вам попадутся две развилки с указаниями Hard и

# Earthworm Jim 2



**Из досье Джима, любезно предоставленного Великим Драконом:**
*«Джим — очень, очень хороший мальчик, слушает маму...»*
**Увы, это про другого Джима.**

Easy (что в переводе с варварского американского обозначает сложный путь и чистая халява). Так вот, если вы пойдете по последней, то действительно, как не странно, сократите себе дорогу, но, вместе с тем, лишите себя удовольствия стать обладателем лишних маленьких червячков (о них я упоминал выше, и в конце этого этапа они могут пригодиться). Когда же вы во второй раз наткнетесь на подобные указатели, вы сделаете большую ошибку, последовав их совету.

И вот вы доковыляли до конца. Настало время, когда вы узнаете великую тайну — зачем же нужны эти злополучные червячки, которых вы собирали на протяжении всего уровня. Так вот, финишем этого этапа окажется некое шоу с викториной, отвечая на вопросы которой можно будет добыть несколько полезных шмоток. Загадок будет ровно столько, сколько вы собрали этого мотыля. Вопросы, естественно, будут задаваться по-английски. Тот, кто такого языка не то что не знает, а даже не видел, может делать так: запомнить знакомые буковки и, если тексты заданий будут повторяться, методом бараньего тыка подобрать ответы на все вопросы, встречающиеся в игре. Я могу помочь вам, подсказав ответы на некоторые.

День рожденья Джима: девятое июля 1994 года. Принцессу, кстати, зовут Как-Там-Ее-Зовут (а выглядит вполне нормальной). По-французски Джим говорить не умеет. В кнут себя скрутить ему также слабо. И, наконец, битва за Хамильтон была в 106 году.

После викторины у вас снова будет возможность подзаработать себе пару-тройку полезных вещиц. Там будет четыре пинбольных столба. Если о них ударяться в трй последовательности, которую они вам предложат, то, рано или поздно, они расщедрятся на что-нибудь полезное вроде CONTINUE, жизни, пуль или еще чего).

**Пятый этап. The Flying King**

Здесь надо толкать воздушный шар с бомбой до босса (помните, такой зеленый кусок жвачки, с которым в первой части вы соревновались в прыжках на резиновом канате. Канат-то ему тогда оборвали). Но, дабы оберечь себе нервы, сначала пролетите по всему пути и прочистите дорогу. А то как-то нелогично — толкать перед собой взрывоопасный материал и в тоже время отстреливаться в разные стороны от врагов. И в первую очередь, избавьтесь от катапульт, которые стреляют жирным не знаю чем, но это «что-то» цепляется за вас и отбирает здоровье. Для этого выстрелите в зеленый шар, который валяется поблизости — падая, он посшибает все катапульты. Ну, а если какое-нибудь «что-то» все-таки цепанется за вас, сделайте резко несколько поворотов, и оно благополучно отвалится.

Дотолкав до босса шар, надо будет всего лишь взорвать бомбу, и оглушенный Зеленый улетит в бездну.

**Шестой этап. Puppy Love. Part 2**

Снова щенки. Про это мы уже достаточно почесали языки, поэтому не стоит на этом больше останавливаться.

**Седьмой этап. Udderly Abucted**

Вам когда-нибудь приходилось носить коров? Могу поспорить, до этого момента, нет. Ну ничего, ничего, тут вы их натаскаетесь сполна за все даром прожитые годы и, думаю, на всю жизнь. Дело в том, что дорога к концу этапа закрыта воротами, открыть которые можно только механизмом, приводимым в движение молоком. Но где взять молоко в отсутствие «Milky Way»? Из коровы, естественно! Сами коровы, в силу своей природной лености, никуда идти не хотят, поэтому доставку к месту



осуществлять придется вам, то есть Джиму. Чтобы открыть первые ворота, достаточно одной коровы, на вторые — требуются две, на третьи и четвертые — по три, но на третьих и четвертых — коровы с придурью, они (через определенное время) имеют способность взрываться как бомбы с часовым механизмом. Но мы то люди образованные, и знаем, что если бомбу опустить в воду, то она может быть передумает и не станет взрываться. Поэтому, если успеете, окуните корову-бомбу в случайно забытую кем-то ванну. И не советую вам проверять, что будет, если не успеть — это неинтересно, и, вообще, может стоить вам жизни. Кроме всего прочего, не оставляйте корову без присмотра, а то ее упрет злобный лунатик на летающей тарелке с выменем (зачем оно ей — понятия не имею).

**Восьмой этап. Inflated Head**

Самый наркоманский. Надышавшись кумару из какой-то трубки, Джим улетает, причем в прямом смысле слова. А лететь ему придется не как-нибудь, а раздув обкумаренную голову на ширину геройских плеч. В таком состоянии вам придется проделать весь путь до конца этапа. Опасаться здесь можно только зловредного котенка-чертенка, который будет поначалу пытаться пробить раздутую голову Джима, плюнув в нее кусочком жеваного тетрадного листа из трубочки, а потом и сам начнет самоотверженно бросаться на вас.

Кстати, не забудьте пособирать маленьких червячков, они вам пригодятся в конце уровня, чтобы затариться чем-нибудь полезным.

**Девятый этап. ISO GOOO**

Этот этап — порождение бюрократизма. Столько бумаги я еще за свою жизнь не видел. Повсюду водятся злобные несгораемые шкафы, которые этой бумагой питаются, но так как с полу они ее поднять не могут, то, злые и голодные шкафы в бешенстве скачут по всему уровню. Единственное, что может их успокоить хотя бы на время, это те жалкие листочки, которые Джим, бегая, вздымает ногами в воздух. Железные гробы жадно хватают их на лету, и в этот момент их ничто не беспокоит. Воспользуйтесь этим, и либо делайте ноги, либо

## АРСЕНАЛ

Вы никогда не задавались вопросом — что у Джима в рюкзаке? Меня, например, этот вопрос всегда мучил. Оказывается там живет этакая (как бы это поинтеллигентнее обозвать) кучка слизи с глазами и наивной улыбкой, которая, при желании, способна цепляться за такую же зеленую, но безжизненную, слизь, кем-то заботливо размазанную по потолку. Кроме того, заботливая тварь может задержать вас при необходимости в полете, растянувшись в парашют.
За год Джим как истинный вояка пополнил свой арсенал таким вооружением, рядом с которым пушка Рембо кажется пластмассовым пугачом.
Кроме старого потрепанного красного пистолетика, Джим научился использовать некое подобие ручной плазменной гаубицы, пистолет с самонаводящимися разрывными домиками, пистолет-перчатку, стреляющей в трех направлениях. И, наконец, самую убийственную пушку, которую Джим с трудом удерживает, но зато одним выстрелом очищающую весь экран от всякой нечисти. Кроме этого, на дороге может попасться пистолетик, невзрачный с виду и подсунутый врагами с явной целью нагадить. Дело в том, что стреляет он мыльными пузырями. С одной стороны вполне безобидное занятие, но когда вокруг летают гады, стоять среди них и пускать пузыри — это не самая хорошая идея.




вскарабкайтесь по выдвижным ящикам и залезьте туда, куда прыжком не допрыгнешь.
В самом конце этапа вам очень долго придется бегать за выходом. Выход — маленькая, шустрая как понос дверца с ногами, которая ни в какую не хочет вас подпускать ближе, чем на два шага. Чтобы заставить ее выпустить вас, поставьте у нее на пути шкаф. Она споткнется о ногу чувака, который случайно в нем заснул, и упадет. После чего через нее спокойно можно будет выйти (в пол...).

**Десятый этап. Puppy Love. Part 3**
Снова щенки, снова эту тему я пропускаю.

**Одиннадцатый этап. Level Ate**
Такое изобилие еды бывает только в кино. Слюни брызжут в разные стороны. Но не особо разбрызгивайтесь, а то будете зверски засыпаны солью из одуревшей солонки-убийцы, которая явно поставила себе задачу насолить на все, что движется. В некоторых местах будут мирно дремать улитки. Если их чем-нибудь шугануть, они испугаются и убегут, чем отвлекут внимание солонки. Пока она будет занята этими брюхоногими, вы можете попробовать уйти в отрыв.

**Двенадцатый этап. See Jim Run, Run Jim Run**
Бежать, бежать, еще раз бежать и не оглядываться — единственный совет, который я могу вам дать. Ни в коем случае не выпускайте вперед Пси-Кроу. Если он вас обгонит, то найдет способ, как нагадить так, что вас уже ничто не спасет. Если вам это поможет, то я могу по секрету сказать, что этот уровень последний, и в конце Джима ждет принцесса Как-Там-Ее-Зовут. Так что соберите все силы в пучок и сделайте это! И вот Джим рядом со своей принцессой, враг повержен и молит о пощаде, а вы, наконец, найдете разгадку ВЕЛИКОЙ ТАЙНЫ КОРОВЬЕГО ВОПРОСА В «ЧЕРВЯКЕ ДЖИМЕ» (в смысле, причем там, вообще, коровы)

### Оценка по десятибалльной системе

Звук 11
Графика 11
Музыка 11
Сюжет 7
Юмор 11 2/3

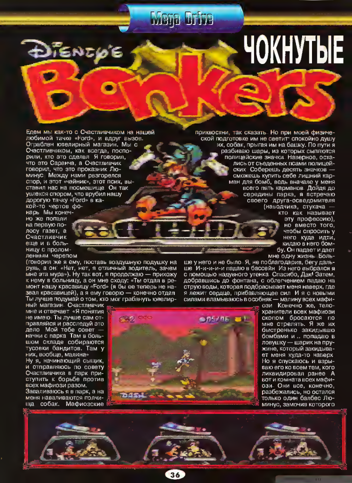
Ваше 10 и 3 в периоде

***Еремин Роман Джимович***
*(special thanks to 3D-Pasha)*





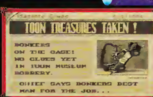

Рисунки автора

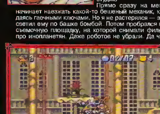



# Disney's Bonkers

# ЧОКНУТЫЕ

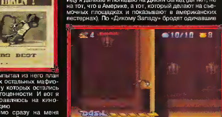
Едем мы как-то с Счастливчиком на нашей любимой тачке «Ford», и вдруг вызов. Ограблен ювелирный магазин. Мы с Счастливчиком, как всегда, поспорили, кто это сделвл Я говорил, что это Саранча, а Счастливчик говорил, что это проказник Люминус Между нами рвзгорелся спор, и этот «чайник», этот псих, выставил нас на посмешище Он так увлекся спором, что врубил нашу дорогую тачку «Ford» в какой-то чертов фонарь Мы конечно же попали на первую полосу газет, а Счастливчик еще и в больницу с проломленным черепом (говорил же я ему, поставь воздушную подушку на руль, а он «Нет, нет, я отличный водитель, зачем мне эта мура»). Ну так вот, я продолжаю — прихожу к нему в больницу, а он мне сходу: «Ты отдал в ремонт нашу красавицу «Ford» (я бы ее теперь не назвал красавицей), а я ему говорю — конечно отдал Ты лучше подумай о том, кто мог грабануть ювелирный магазин Счастливчик мне и отвечает «Я понятия не имею Ты лучше сам отправляйся и расследуй это дело Мой тебе совет — начни с парка Там в большом складе собираются тусовки бандитов. Там у них, вообще, малина»
Ну я, начинающий сыщик, и отправляюсь по совету Счастливчика в парк приступить к борьбе против всех мафиози разом.
Заваливаюсь я в парк, а на меня наваливаются полчища собак. Мафиозские прихвостни, так сказать Но при моей физической подготовке им не светит спокойно душу их, собак, прыгая им на башку. По пути я разбиваю шары, из которых сыплются полицейские значки Наверное, остались от съеденных псами полицейских Соберешь десять значков — сможешь купить себе лишний карман для бомб, ведь вначале у меня всего пять карманов Дойдя до середины парка, я встречаю своего друга-осведомителя (наводчика, стукача — кто как называет эту профессию), но вместо того, чтобы спросить у него куда идти, кидаю в него бомбу. Он падает и дает мне одну жизнь Больше у него и не было Я, не поблагодарив, бегу дальше И-и-и-и-и падаю в бассейн Из него выбрался я с помощью надувного утенка Спасибо, Дак! Затем, добравшись до фонтана, с облегчением падаю на струю воды, которая подбрасывает меня наверх, где я лежит сердце, прибавляющее сил И я с новыми силами вламываюсь в особняк — малину всех мафиози Конечно же, телохранители всех мафиози скопом бросаются по мне стрелять. Я же их быстренько закидываю бомбами и .. попадаю в ловушку — шарик на пружине, который закидывает меня куда-то наверх Но я спускаюсь и взрываю его ко всем тем, кого ликвидировал ранее А вот и комната всех мафиози Они все, конечно, разбежались, но остался только один балбес Люминус, замочив которого



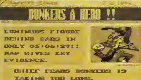



я выпытал из него план всех остальных мафиози, у которых остались драгоценности И вот я отправляюсь на киностудию

Прямо сразу на меня начинает наезжать какой-то бешеный механик, кидаясь гаечными ключами. Но я не растерялся — засветил ему по башке бомбой. Потом пробрался на съемочную площадку, на которой снимали фильм про инопланетян. Даже роботов не убрали. Да что




они совсем что ли двинулись? Они их еще и не выключали Но, как всегда, меня спасают мои верные лапы и бомбы. Ну вот, они еще вдобавок и летающие тарелки оставили без присмотра Тьфу ты, блин, чтоб этих техников всех в тюрьму засадили за такое отношение к бутафорской технике




А теперь я вообще окрасился в никому не понятный цвет, влезши в краску (честно говоря, я плохо помню — толи в красный, толи в синий. Дело было давно). Иду я дальше и попадаю на Дикий Запад (да нет, не на тот, что в Америке, а тот, который делают на съемочных площадках и показывают в американских вестернах). По «Дикому Западу» бродят одичавшие

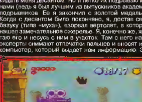



актеры и садят по мне из кольтов Отвлекся я на этих психов, и вдруг ни с того ни с сего теряю равновесие и падаю на кактус Пришлось целый час вытаскивать иголки из самого мягкого места моего любимого тела. Наконец, вновь двинул в путь, и на вот, обрыв. Как попасть на другую сторону? И здесь меня не подвел мой верный зоркий глаз. Я приметил батут. Я, конечно же, перепрыгиваю пропасть и попадаю в объятья к двум братьям мафиози Вуляи и Булли. Булли я сразу скинул в пропасть, а с Вулли помучился





кидать меня десантом. Но я легко их подрываю минами (ведь я был лучшим из выпускников академии подрывников. Ее я закончил с золотой медалью). Когда с десантом было покончено, я, достав свою базуку (типа «муха»), взорвал вертолет, в котором нашел замечательное ожерелье. Я, конечно же, хватаю его и несусь с ним в участок. Там с него наши эксперты снимают отпечатки пальцев и вносят их в компьютер, который выдает нам информацию. Это

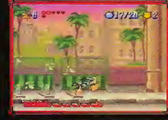


Пришлось с разбега три раза давить на кнопку, чтобы он рухнул вниз. Я отнимаю у них лампу и отправляюсь в центр города. Пробираясь через лестницы зданий, я удачно подбираю жизнь и пирожное. Особенно туго мне пришлось, когда пробивал стекла (два дня голова болела). Потом я поднялся на авто-

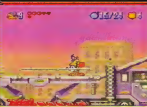


Саранча, он сжирает все подряд, алмаз не съел лишь от жадности. Саранча сейчас прячется в трюме корабля, который стоит у пятнадцатого причала в порту.

Я немедленно отправился в порт. Заваливаюсь на корабль, а там столько народу, что я чуть не испугался. На меня сыпались бочки, но я мастерски их перепрыгиваю (ведь у меня диплом чемпиона города по



страду и на крыше грузовика направился к туннелю, удачно перепрыгнул через дорожные знаки, затем проскочил еще два туннеля и, наконец, добрался до мафиозского вертолета. Сначала он пытался за-



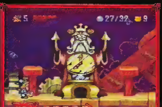
прыжкам). И вот добрался до того, кто кидал в меня эти бочки. Его-то я просто оглушил по балде бомбой. Но вот серьезная помеха — пошел дождь. Спасаясь от него, я забежал внутрь корабля, пробираюсь через комнату отдыха, по которой как сумасшедший прыгает багаж. Эти бешеные сумки я давлю прямо сразу, и из них сыплются полицейские значки. Спускаюсь этажом ниже и попадаю на кухню, где пробираюсь через горячие плиты и заскакиваю в холодильник. Я в х-х-х-х-холодильнике з-замерз. Но моя стальная выдержка меня спасает. Я пробегаю холодильник и спускаюсь в трюм. Вот и Саранча. Я, как всегда, не растерялся и закидал его

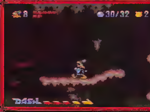



бомбами, и даже его зверская отрыжка его не спасла. Он, конечно же, раскололся и отдал мне здоровый алмаз. А потом сказал, кто за всем этим стоит. По наводке Саранчи я отправился в городской коллектор. Саранча сказал, что там и прячется организатор ограбления ювелирного магазина. Осталось только достать его. Пробираюсь меж плюющихся

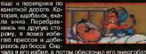



цветков, через улиток с навороченными шипами. Ну, всех их я, конечно, разделывал без проблем. Гораздо сложнее оказался бег по обрушивающимся мостам. Особенно, если на тебя при этом с потолка сыплются сталактиты. А на другом конце меня ждала




еще и переправа по канатной дороге. Которая, вдобавок, ехала вниз. Перебравшись на другую сторону, я ловко избегаю прессов и добираюсь до босса. Сначала я его избил, а потом обесточил его энергобатареи. Из-за нехватки электричества он коротнул и выдал тайну «Чокнутых часов», которые стояли за всем этим делом. После этого часы разозлились и отобрали у меня все драгоценности и, в добавок, затащили к себе на остров. Остров был очень опасен. С самого начала на меня нарывается одна грозовая туча, которая бьет электричеством. Но я нахожу выход и из этой ситуации. Я использую пружины, чтобы перепрыгивать пропасти и избегать электрозарядов тучи. Вот это последнее испытание перед «Чокнутыми часами». Ну конечно я, как со всеми остальными мафиози, расправляюсь и с «Чокнутыми часами». Я просто хладнокровно забрасываю их бомбами. Часы ломаются и отдают мне все драгоценности.



Дело закрыто, и я отправляюсь в больницу к Счастливчику. Ну вот, прихожу я к нему, а он мне сходу: «Нашу ненаглядную тачку «Ford» отремонтировал?» А я ему и говорю: «Конечно же, отремонтировал, да еще и стерео систему с компакт-дисками вставил. И все драгоценности уже вернул в магазин. Кстати, ты был прав на счет Люминуса — это он ограбил ювелира. Да я смотрю, и ты на поправку пошел. Ну что же, напарник, жду встречи с тобой на работе в участке».

*Расследование провел*

**Просто Серега.**




**P.S.** *Я надеюсь, что вам понравилась моя история о краже драгоценностей из магазина ювелирных украшений. И что она была не очень нудной, и вы не заснули, читая ее.*

**P.P.S.** *Играйте в эту игру не очень долго, а то сами можете чокнуться.*

**P.P.P.S.** *Управление в игре: B — прыжок Y — бег X — бомбы*


Mega Drive
Mary Shelley's
Frankenstein
незаурядный квест
(quest — жанр игры. Основная отличительная черта — наличие предметов, которыми «запасаешься», чтобы использовать потом)





*Представляю вашему вниманию игру, созданную всемирно известной компанией Sony Electronic Publishing вдогонку одноименному фильму «Франкенштейн, или современный Прометей». Надеюсь, большинству из вас в какой-то мере знаком этот шедевр английской писательницы (1817-й год) Мэри Шелли или хотя бы одна из его экранизаций.*

> *Разве я просил тебя, творец,*
> *Меня создать из праха человеком?*
> *Из мрака я ль просил меня извлечь?..*
> ***Джон Мильтон***

## ИСТОРИЯ МОНСТРА ФРАНКЕНШТЕЙНА
(в картинках)

***Чудо произошло в начале 18-го века в стенах Ингольштадского университета (1). Ненастной ноябрьской ночью долгий и упорный труд молодого гения Виктора Ф увенчался успехом (2). Уподобившись богам, он-таки вдохнул жизнь в собранное по кусочкам тело «второго Адама» — гиганта, наделенного необычайной мощью, выносливостью и энергией. Узрев неприглядную внешность своего творения (куда он раньше смотрел, Прометей безголовый) (3), Виктор в ужасе сбежал на родину, в Женеву. Несчастное его создание, брошенное на произвол судьбы, проявило незаурядные (для новорожденного) способности и, как не странно, выжило, несмотря на жутковатый вид и непонимание со стороны непросвещенного населения тогдашней Европы. Несправедливо гонимый людьми, монстр отправился искать сочувствия и возмещения обид у своего создателя (4), выяснив его адрес из найденных в кармане одежды записок (неосторожно было со стороны Виктора оставлять своему «младенцу» столь важные улики). Далее и в книге, и в фильме происходят ужасные события, лишившие жизни невесту Ф.а, Элизабет (и еще немалое число менее значительных персонажей). Осерчав на востребовавшее справедливости творение (5), Виктор в спешке свершает «обряд воскрешения возлюбленной» (6-7) и пытается с ее помощью избавиться от своего создания, угрозы спокойствию родных. После феерической битвы жертва собственного одиночества дает обет вечной вражды с родом человеческим и вовлекает предвидящего грядущие катаклизмы создателя (8) в долгое путешествие к Северному полюсу (9-10). Трансконтинентальные «гонки на выживание» (11) заканчиваются трагически — тяжко обмороженного и изможденного Ф.а чудом спасают моряки с «Александра Невского»(12). Подорванное здоровье Виктора быстро угасает. Предвидя близкую кончину творца (13), монстр отправляется на свою последнюю встречу с ученым (14). Благородный капитан судна (15) допускает создание в опочивальню страдальца (16-17). К тому времени тело усопшего уже остывает — преклонивший колени «блудный сын» бережно заключает холодные пальцы создателя в свои громадные ладони (18-19). Он завершил свой полный страданий жизненный путь и готовит погребальный костер, чтобы уйти из мира, что его отверг. Грустный финал, аж слезы на глаза наворачиваются…***

**Стоит ли игра с такой трагической концовкой трудов, потраченных на ее прохождение? Как ярый противник однообразных «леталок/стрелялок» в заявляю «Да!». Пусть графика первых уровней не поражает воображение, пусть однообразная музыка «просверлит» уши игроку — несмотря на все свои недостатки, игра обладает одним неоспоримым достоинством. Она является очень редким сплавом обычной платформенной «бродилки» и «доступного массам квеста» с весьма оригинальной реализацией. По мере освоения уровня вам будут попадаться различные предметы — в их правильном использовании и заключается основная идея любой подобной игры. Но, в отличие от, скажем, приключений яйцеголового Диззи или второй части Castlevania для 8-биток, большинство вещей по отдельности никакой пользы для игрока не представляют, пока они не будут собраны воедино соответствующим знанием (т.е. книгой с мудрым содержимым).**

## УПРАВЛЕНИЕ

***Помимо прыжков и ударов лапкой (кнопки C и B соответственно, одновременное нажатие ↑ или ↓ и B — удар вверх или с наклоном) монстр наделен создателями игры способностью пускать сгустки огня на расстояние, затрачивая при этом часть жизненной энергии (кнопка A).***

***Нажав на «Start», вы попадете на экран инвентаря: высветив нужный предмет кругляшком джойстика, его можно использовать (B) или отметить (A). Правильно собранную кучку предметов для применения нужно соединить, нажав дважды C. Кроме вещей, подсказок и «обломков гранита знания» можно подбирать (джойстик вниз) различные восстановители жизни.***

***Бутылочки с «живой водой» (их количество указано в правом верхнем углу экрана) применяются автоматически, восполняя полностью исчерпанный ресурс организма до начального состояния. Почти на всех уровнях, возможна полная «подзарядка» от удара молнии, необходимо лишь вскарабкаться на самую высокую площадку в округе!***

***Как вы скоро убедитесь, также почти всегда можно избежать лишнего кровопролития и завершить уровень без встречи с боссом. Подробности — по ходу игры…***

## Уровень 1. Ингольштадт

**Передвигаться по улицам, насыщенным вооруженным людом, небезопасно. Не стоит и пытаться остановить поток выбегающих из некоторых дверей мужиков с вилами и ружьями — куда проще обойти опасное место по лестницам и карнизам, прекратив камнепад горшков из окон ударом по ставням. Если повезет, можно и поживиться брошенной спугнутыми хозяйками утварью. Свой путь к кольцам-переключателям лучше совершать коридорами, соединяющими многие двери. Открыв найденные сундуки, можно найти самые различные вещи. Шляпа джентльмена... ... железный ключ... ржавый болт... судя по всему, этот хлам призван скрыть от вас действительно нужные предметы: моток веревки и маленькое колесико на оси с крючком. В умелых руках (прочтите учебник физики, находящийся в одном из сундуков) они могут образовать нехитрое механическое устройство, способное открыть потайной выход из Ингольштадта — дверной проем (закрытый камнем) в одном из коридоров.**

**Проехав на горизонтальном транспортере (вызов осуществляется нажатием на переключатель под платформой, для отправления разбейте верхнее окно...), монстр может вернуться обратно уже по крышам для долгожданной «подзарядки». Ну, а если не удалось собрать блок-подъемник, готовьтесь к засаде на выходе из города — пара десятков крестьян-спецназовцев и свора собак убедят вас в необходимости «собирательства» в дальнейшем.**

## Уровень 2. Склеп

**Множество скрытых платформ, запертых дверей и осыпающихся стен позволяют перемещаться между залами огромной гробницы. Для этого требуется расставить в заготовленных нишах здоровенные каменные блоки. Каждая каменюга может занимать два или три положения, нужное обычно указывает змеиная голова над аркой (но из каждого правила есть исключения). Если блок при правильной установке приводит к необратимым последствиям (к примеру, разрушает часть стены), попытайтесь утащить его в противоположную нишу (может открыться ранее недоступный тайничок и т.п.).**

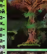
**Распугивая ошивающихся в склепе гробокопателей, монстр вскоре находит путь к разведенному посетителями костру — пару минут удается побродить со светом. В принципе, гаснущую палку можно зажигать вновь, но для этого нужно предварительно «сохраниться» — задействовать один из висящих на стенах светильников. Главное теперь — не пропустить сундучок с «причудливо выглядящим ключом» (смотрите выше насчет тайников). Учтите, что однажды спрыгнув в глубинное помещение, вы уже не сможете вернуться и забрать «диковинку», то же касается и оставленных светильников.**

**Самое интересное начинается после проникновения в увешанную цепями дверь (к этому моменту в распоряжении монстра должно находиться знание геральдики, то есть науки о гербах). В карман «старины Фрэнки» один за другим попадают двуручный топор, короткий меч, второй «чудо-ключ» и томик-пособие «Энциклопедия начинающего взломщика» агента Купера. Соединенные этим шедевром ключики образуют Супер-Ключ, отпирающий аварийный выход из склепа! Если же есть желание сразиться с пауком-переростком в конце уровня, не помешает запастись волшебной бутылочкой. Лишь возвратитесь к неприступной ранее каменной стене, украшенной вогнутым щитом. Вставьте в него скрещенное в соответствии с научными изысканиями оружие, и вы вернете потерянному гербу рода Ван Траппов приятную выпуклость, в благодарность получив доступ к сокровищам тайника.**

**Кстати, «халявный» выход находится в этом же коридоре справа вверху. А паук-то был вовсе и не страшный, неприятности доставлял лишь его выводок (советую встать в правом углу экрана и не гоняться за многодетной мамашей).**

## Уровень 3. Лес

**Со слезами на уродливом лице монстр бежит от сгоревшей хижины «гостеприимных» французов в полную опасностей чащу близлежащего леса. В любое время суток там бродят заблудившиеся дровосеки и собиратели хвороста, изредка наведываются охотники — проверить многочисленные капканы. Однако наибольшую опасность представляет сама природа: кабаны, волки, жадные стервятники и, особенно, ядовитые растения, напрочь закрывшие верхушки древних дубов. А ведь именно там, в поднебесье можно восполнить шкалу жизненной энергии и научиться избегать людских ловушек. Удастся ли монстру овладеть искусством врачевания и приготовить защитную мазь, растерев найденным плоским камнем один большой кленовый лист и несколько**



маленьких? Сундучки с этими лекарственными травами найти не сложно, но свалившись с крутого обрыва в болотистую низину, вскарабкаться обратно уже не получится.

Прогулявшись по длинному сучковатому бревну на покоренной высоте, чудовище Франкенштейна может изготовить надежное средство для обезвреживания капканов в зоне видимости — осталось лишь найти кожаные мешочки и наполнить их каменными кругляшками.

Кстати, некоторые тайники замаскированы сухими кустами, для доступа к ним надо сжечь заросли, воспламенив палку у уже горящего куста. Трухлявые пни на вашем пути — не простая декорация. Задержитесь на их вершине, и из тайника на свет божий вылезет что-нибудь полезное (к примеру, волшебная бутылочка).

Для завершения уровня нужно проткнуть жирного слизняка, восседающего на краю оврага. Жиртрест уязвим «в часы глубокой скорби» по своим меньшим, не столь неприступным собратьям.

## Уровень 4. Особняк Виктора

Ничего, кроме быстрой реакции и умелых пальцев, вам здесь не потребуется. Пробежать по осыпающимся перекрытиям огромных залов здания, будет непросто, а ведь внизу уже ждут полчища слуг и злых волкодавов. Но только самый опасный противник, кидающий горящие головни, требует дополнительного внимания, остальных можно просто перепрыгивать.

В двух-трех местах удается пройти сквозь разбитую палкой стену и на ощупь подобрать что-нибудь вкусное (к примеру, пару бутылочек). Босса в конце уровня нет, но пройти уровень, не пользуясь восполнителями энергии, вряд ли удастся.

Ну, а если не хотите драться — попробуйте поджечь клубы болотного газа, что исходят из-под земли во второй части уровня.

## Уровень 5. Лаборатория

Очередное извращение Виктора в области физиологии трупов привело к созданию «порождающей огонь» Элизабет, практически не поддающейся уничтожению. Для усмирения этой фурии в ночной рубашке требуется собрать все находящиеся в лаборатории химикаты, стараясь при этом не схлопотать себе на голову щедро разбрасываемую ученым добавку. Узрев результат ваших трудов, не в меру догадливый «гений» исчезает во тьме ночи.

## Уровень 6. Арктика

Если честно, весь уровень можно пробежать меньше, чем за минуту, не потеряв и половины энергии. Но если задержаться и поиграть с ледяными кубиками, то удастся найти еще один учебник и, открыв раздел «Оптика», узнать о чудесной способности собранного системой линз светового пучка растапливать лед.

Проплыв на льдине, монстр находит сломанный телескоп и, выковыряв из оного линз, пытается со скуки что-нибудь расплавить — само собой, ничего не получается, ведь отсутствует еще один очень важный компонент — зеркало. Отыскать его можно в ледяной пещере, вход в которую закрыт здоровенной кучей снега. Пещера, судя по всему, служила судостроительной верфью не одному поколению полярников, поэтому собрать материал для изготовления плота проблем не составит (учебник столярского ремесла поможет все это соединить в работающее изделие).

А карманное зеркальце (сойдет и таков) охраняет медведь с повадками сороки-воровки. Побить его можно лишь с определенного расстояния (причем рекомендуется сперва поджечь свое оружие, ткнув палкой в костер). Но не спешите применять собранный лучемет, иначе так и не поймете, для чего он был нужен. Стена, неоднократно упоминавшаяся в раскиданных по уровню бумажках, сложена из обычных ледяных кубиков и закрывает выход в верхней части пещеры. Разбить ее палкой или отпихнуть, как раньше, не удастся. Думаю, не нужно объяснять, что вы получите, оказавшись на вершине ледяной горы...

После подзарядки прыгайте как можно дальше вправо, а приземлившись, осторожно спуститесь по опадающим снежным шапкам к берегу сурового Ледовитого океана. Весь океан на хлипком плотике монстр, конечно, переплыть не сумеет, но этого и не требуется; можно, в принципе, переправиться на отделенный студеной водой айсберг и по верху, но велика вероятность падения вниз

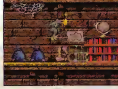


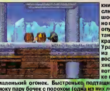
со скользких ледяных площадок. Прибитый к берегу плот в последний раз подвергается атаке, вам остается лишь увернуться от пуль да последовать за край экрана вслед за улепетывающим «стрелком». Любите помучить животных — можете запрыгнуть на верхушку айсберга и сразиться со стаей белых волков и их гигантским предводителем. Победу можно одержать, просто встав чуть правее нависающего края тороса и отмахиваясь от назойливой мелочи и сосулек в ожидании броска вожака стаи.

## Уровень 7. «Александр Невский»

Безусловно, самый сложный и, поэтому, самый привлекательный уровень игры. Бродить по обледеневшим снастям корабля можно целый час, но ваша задача — проникнуть внутрь закрытой правой части судна, для чего нужно сперва сходить в левую и набрать стружек в сундуке старого плотника. Также вам пригодится кусочек железа из второго сундучка... Видели рукоятку на основании главной (то есть средней) мачты? Провернуть ее не получится, нужно найти рычаг подлиннее. На верхушке одной из мачт лежит вроде подходящая рукоятка, но ржавая до основания. Спрыгнув с правой мачты, пополните свою «коллекцию минералов» кремнем — уверен, все вы уже догадались, что он, как и находки из левого трюма «Невского», может способствовать добыче огня, но вот как объяснить это монстру? Знайте, есть способ!

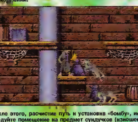
Приключенческая книжонка, забытая на левой мачте корабля, способна обучить искусству воспламенения даже обезьяну. Правда, от доступной чудищу средней мачты





книжку отделяет слишком большое расстояние, но ворот на корме опускает спрятанный трап, сокращая разрыв.

Ура! Высеченная из кремня искра воспламеняет сухие стружки, и вот уже на кончике палки запылал маленький огонек. Быстренько подтащив к запертому люку пару бочек с порохом (одна из них лежит на крыше капитанского мостика), монстр их взрывает и падает в разверзшийся проем. Обратно выпрыгнуть не получается, как же теперь попасть к таинственной рукоятке? Одна из перегородок, разделяющих корабль надвое, отличается толщиной от остальных, и ее можно просто разрушить взрывом еще одной бочки. К сожалению, огонь на палке горит недолго, поэтому первым делом «сохранитесь» — подожгите одно из кресел, находящихся в кают-компании.



После этого, расчистив путь и установив «бомбу», исследуйте помещение на предмет сундучков (изношенная металлическая шестеренка и Знание Механизмов помогут разобраться в загадочном устройстве). По пути можно получить бутылочку, разбив стену внизу слева взрывом. Итак, в руках нашего героя наконец-то оказывается нечто годное на роль рукоятки. Крутаните ею

ворот главной мачты, и вашим глазам предстанет чудо из чудес: основа всей корабельной снастн, нмеющая полтора метра в диаметре, медленно поползет вниз! Пора на свежий воздух, небо зовет! Поворот винтов на вершинах левой н правой мачт позволяет без потерь перепрыгнуть проем между верхнними левыми перекладинамн, еще один винт — и открыт доступ на вершину средней мачты, осталось лишь поднять ее в нсходное положеине (винт справа) н успеть запрыгнуть в смотровую корзину.

Подзарядившись, можете приступать к финапьному поеднику: прнняв спншком бпнзко к сердцу рассказ поднятого на борт Виктора, помощник капитана пытается остановить вас на пороге каюты умнрающего ученого. Противник он, надо признать, неглупый: при малейшнх признаках опасности уходнт в глухую защиту, чуть поостыл ваш пыл — атакует сам.

Придется лойти на хитрость: дождавшись его удара, вы допжны в последний момент перепрыгнуть его всесокрушающую конечность и тут же контратаковать апперкотом, пока не убежал. После двух десятков таких прнемов вражина перемещается в певый угоп помещения, только не думайте, что вы уже победили — бнтва в самом разгаре!

Выбрав оптнмальное расстояние, бейте палкой вверх — если войдете в резонанс с «горшечнымн» бросками противника, то без проблем отобьете три из четырех его снарядов, отомстив за пропущенный своим апперкотом. Еще дважды враг будет менять свое положение, протаранив зазевавшегося монстра, а затем ляжет тихонько на пол н начнет подвывать тоненьким голосочком, раскаиваясь во всех грехах своих...

И все пойдет своим чередом, согласно рассказанной Мэрн Шеппн

**ИСТОРИИ МОНСТРА ФРАНКЕНШТЕЙНА!..**

***Eler Cant***

*В статье использованы рисунки В Базанова*


Вся наша семья любит видеоигры. А она очень большая, всего 26 человек — мама, папа, брат, сестра, кошка, собака, 5 кур, 10 гусей, 4 свиньи и я вдобавок.
Наша сила смертных всегда была, есть и будет сильнее силы бессмертных видеоигр.
А.Ю.Ильин
Я решил прислать описание игры на конкурс — ведь если я не выиграю, я ничего не теряю. Разве что конверт.
«Почему ты играешь в «Street Fighter» только Зангиевым?» «Потому что он большой и сильный, как мой папа».
Я ужасно ленив, но хочу, чтобы мое имя узнала вся страна. Очень прошу, напечатайте, что меня, самого большого лодыря России, зовут Сергей Киселев и что живу я в Москве.
Почему это все считают, что G.Dragon — самый крутой в журнале. Мой кумир — это Big Boss, так ему и передайте.
Как правильно переводится имя одного из главных героев игры «Street Fighter» — Guile? Какие только клички ему не дают у нас в школе — и Квиле, и Джуиле, и Джиа. А в последнее время появилось Желе; некоторые называют его Паштетом. Наверное потому, что у него такая прическа, что на нее очень хочется намазать паштет
Когда я играю в "Киллер Инстинкт", мне очень хочется есть!
Предлагаю открыть новые рубрики с самыми неудачными описаниями игр и самыми худшими рисунками. А то все только лучшие и лучшие.
FUN CLUB
Мне нужен приз, Я выбрал — Вас! До скорой встречи! Фантомас.



Роки Роуд
21
22
Как играть в игру «Баскин-Роббинс».
Для начала надо осторожно вынуть из скрепок центральный разворот нашего журнала Вынули? Тогда обратите внимание, что на обратной стороне находится игра. В нее играют с кубиком (а не с джойстиком). Кубик можно взять из какой-нибудь настольной игры или сделать из пластилина. Кубик бросают по очереди и ходят Выиграл тот, кто первый добрался до финала Надеемся, что путешествие-игра по стране мороженого «Баскин-Роббинс», будет вам приятно и запомнится надолго.
24
Ретро-Пекан
18
Отличное Клубничное
29
Baskin Robbins
ICE CREAM
26
Baskin Robbins
CLASSICS
28
Печенье со сливками
Баскин 31 Роббинс
Добро пожаловать в страну «Баскин-Роббинс»
Баскин 31 Роббинс
Мороженое
greatdragon.ru



SHAQ
РОСТ 2.13м
ВЕС 135кг
ВОЗРАСТ 22г
МЕСТО РОЖДЕНИЯ USA
ОГНЕННАЯ НОГА:
↓ → + C
ДИСК:
→ ← → + A
УДАР В ПРЫЖКЕ:
→ , A + C
KAORI
РОСТ 1.59м
ВЕС 55кг
ВОЗРАСТ 23г
МЕСТО РОЖДЕНИЯ Cimotha
ОГНЕННЫЕ КОГТИ:
↓ ← + B
ВИХРЬ: ↓ ← + C
ИСЧЕЗАНИЕ:
← ↓ → + C
БОМБА: ← ↓ → + B
BEAST
РОСТ 1.83м
ВЕС 184кг
ВОЗРАСТ вечный
МЕСТО РОЖДЕНИЯ неизвестно
ОГНЕННОЕ ДЫХАНИЕ:
↓ ← + B
ОГНЕННЫЙ ШАР: ↓ → + B
ТЕЛЕПОРТАЦИЯ:
← ↓ → ← + A
РЫЧАНИЕ: → ↓ ← → + C
LEOTSU
РОСТ 1.62м
ВЕС 53кг
ВОЗРАСТ 500
МЕСТО РОЖДЕНИЯ Far East
ЭНЕРГИЯ ШЕСТА 1:
↓ → + B
ЭНЕРГИЯ ШЕСТА 2:
↓ ← → + B
ЭНЕРГИЯ ШЕСТА 3:
→ ↓ → + C
RAJAN
РОСТ 1.53м
ВЕС 95кг
ВОЗРАСТ 38
МЕСТО РОЖДЕНИЯ Second World
ОГНЕННАЯ ВОЛНА:
← ↓ ← + C
ОГНЕННАЯ ВСПЫШКА:
→ ↓ → + B
БРОСАТЬ ДВА МЕЧА:
→ ↓ ← + B
NEZU
РОСТ 1.38м
ВЕС 35кг
ВОЗРАСТ 12
МЕСТО РОЖДЕНИЯ Far East
БРОСИТЬ МИНУ:
↓ ← → + C
ОГНЕННЫЙ ШАР: ← ↓ → + B
ЗАЛОЖИТЬ МИНУ:
↓ ← + C
ЛОВУШКА: → ← ↓ + A
Авторы Александр Макаров и Артем Сафарбеков, Москва




## Управление в игре не совсем стандартное:

**Y** – слабый удар рукой, **Z** –средиий удар рукой,
**назад + Z** – сильиый удар рукой,
**B** – слабый удар ногой, **C** –средний удар иогой,
**назад + C** – сильиый удар иогой,
**A + вперед (назад)** – быстрое перемещеиие.

Блоки ставятся стандартио – джойстик иазад, а для иейтрализации магии противиика иужио иажать **вниз + A.**

## COLONEL

| | |
|---|---|
| РОСТ | 1.92м |
| ВЕС | 160кг |
| ВОЗРАСТ | 42 |
| МЕСТО РОЖДЕНИЯ | Bio Corp |

**СЕРИЯ УДАРОВ РУКОЙ:**
↓ → + B
**ПУЛЕМЕТ:**
↓ → ← + B
**РАКЕТА:**
↓ ← → + A

## DIESEL

| | |
|---|---|
| РОСТ | 1.83м |
| ВЕС | 92кг |
| ВОЗРАСТ | 30 |
| МЕСТО РОЖДЕНИЯ | USA |

**ОГНЕННАЯ РУКА:**
← ↓ ← + B
**НОЖ:**
← → + B
**ПОДСКОК С АППЕРКОТОМ:**
↓ → + B

## MEPHIS

| | |
|---|---|
| РОСТ | 1.71м |
| ВЕС | 74кг |
| ВОЗРАСТ | неизвестен |
| МЕСТО РОЖДЕНИЯ | неизвестно |

**СВЕРКАЮЩИЕ ИСКРЫ:**
↓ ← + B
**ЧЕЛЮСТИ:** ↓ → + B
**МОЛНИИ:** → ↓ ← + C
**РАЗРЯД ГРОМА:**
← ↓ → + C

## VOODOO

| | |
|---|---|
| РОСТ | 1.74м |
| ВЕС | 64кг |
| ВОЗРАСТ | 27 |
| МЕСТО РОЖДЕНИЯ | Haiti |

**ЗЕМЛЯТРЕСЕНИЕ:**
→ ↓ → + A
**ОРЕЛ:** ← ↓ → + B
**СОБАКА:** → + A
**КУКЛА:**
↓ ← + C

## SETT

| | |
|---|---|
| РОСТ | 1.83м |
| ВЕС | 96кг |
| ВОЗРАСТ | 3000 |
| МЕСТО РОЖДЕНИЯ | неизвестно |

**ОГНЕННЫЙ ШАР:** ↓ ← + C
**ЩУПАЛЬЦА:** → ↓ ← + B
**ПРЫЖОК С РЫЧАНИЕМ:**
→ ↓ → + A
**ЩУПАЛЬЦА ИЗ ПОЛА:**
→ ← ↓ → + C

## AUROCH

| | |
|---|---|
| РОСТ | 1.53м |
| ВЕС | 205кг |
| ВОЗРАСТ | 170 |
| МЕСТО РОЖДЕНИЯ | Second World |

**КИСТЕНЬ:**
→ ↓ ← + C
**БУМЕРАНГ:**
← → + B
**ИСЧЕЗАНИЕ:**
← ↓ ← + B


Баскин 31 Роббинс®
Мороженое
Игра с кубиком
1
2
3
4
5
6
8
9
12
13
16
17
Манго-Танго
Ромовый изюм
Нежная мята
Французская ваниль
Кокосовое белое
Шоколад мирового класса
Розовая тянучка
Baskin 31 Robbins.
greatdragon ru

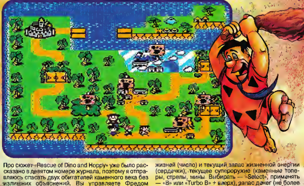
Dракон

# Приключения Флинтстонов на 8-ми битах

РЕКОМЕНДУЮ!

*Одним долгим зимним вечером, когда на улице было особенно холодно и уныло, сидел я у камина и предавался воспоминаниям о моей счастливой юности. Было это, примерно, в каменном веке. Людей тогда еще было мало, зато драконов — великое множество. Куда ни прилетишь, всюду тебе рады, места всем хватало, резвись в свое удовольствие. И очень мне захотелось устроить большое путешествие в прошлое. Правда вам, боюсь все равно не понять, как хорошо жилось драконам в те времена. Зато, на примере неунывающего семейства Флинтстонов, вы сможете убедиться, что людям тогда тоже жилось неплохо. Таких приключений не встретишь в других играх —здесь приходится не только прыгать через пропасти, цепляясь за край обрыва (прямо как в «Принце Персии», только время не ограничено) и бить встречных противников, но и как следует заниматься различными видами спорта (в «Rescue of Dino and Hoppy»: баскетбол и подводное плавание, в «The surprise at Dinosaur peak»: хоккей, серфинг, подводное плавание и баскетбол). И, что самое приятное, в обеих играх бесконечен запас CONTINUE, а ведь вернуться на начало текущего этапа намного приятней возвращения на начало всей игры.*

## THE FLINTSTONES: THE RESCUE OF DINO AND HOPPY



Про сюжет «Rescue of Dino and Hoppy» уже было рассказано в девятом номере журнала, поэтому я отправляюсь спасать двух обитателей каменного века без излишних объяснений. Вы управляете Фредом Флинтстоном. С особым мастерством этот неандерталец умеет обращаться с дубиной («Turbo B» — серия ударов, а зажав «B» можно накопить сил для одного мощного удара), втягивать голову в плечи (вниз) и висеть на уступах (надо зажать «A», а при помощи джойстика выбирайте куда лезть — вверх или вниз). В нижней строке экрана отображается следующая информация о Фреде (слева направо): количество жизней (число) и текущий запас жизненной энергии (сердечки), текущее супероружие (каменные топоры, стрелы, мины. Выбирать — «Select», применять — «B» или «Turbo B» + вверх), запас денег (не более 100 монет). Вначале у вас нет супероружия. Его, а также укрепляющие силу и жизненную энергию призы можно выбивать из стоящих там и сям бочонков. Однако помните, что каждая стрела или топор стоят три монеты, а мина (взрыв накрывает всех противников на экране) — десять. Кроме этого, у Газу можно покупать дополнительные возможности, которые Фред должен предварительно выиграть в баскетбол



Их выбирают при помощи джойстика и кнопки «А» или «В» Чтобы отказаться от платных услуг расторопного инопланетянина, выбирайте CANCEL

Итак, Фред отправляется навстречу приключениям Первый же этап позволит вам понять, что даже в каменном веке люди не сидели сложа руки, а пытались разнообразить жизнь всевозможными трудностями — чего стоит одно только колесо-подъемник, с лопасти которого нужно снайперски попасть на карниз скалы! В общем, если верить игре, люди того времени жили не хуже вас. В конце концов, после предварительных испытаний, Фред добирается до качелей, бьет дубиной и, взлетая на скалу, видит спрятанный на уступе бочонок В бочонке хранится первое супероружие — каменный топор. Без него лучше не соваться к огнедышащему водяному змею, стерегущему первую деталь машины времени На этапе обитает множество хилых врагов, и на каждом можно заработать по пять монет Это позволит Фреду сколотить приличный капитал и завалить босса градом каменных топоров. А чтобы и на остальных этапах не было проблем с деньгами, рекомендую пользоваться способностью врагов к самовосстановлению То есть, прогуливаясь взад-вперед и поколачивая одного и того же противника, вполне можно набрать сотню монет (пока что я не встречал игр, где было бы чересчур много денег, патронов или жизней).

Одолев босса, Фред оказывается у карты. Теперь можно выбирать этапы по своему усмотрению, но особенно обольщаться не стоит, ведь искать запчасти придется почти всюду Кроме деревень, джунглей и замка, вас поджидают три баскетбольные площадки Игра в баскетбол позволяет не только отвлечься от поисков, но и получить дополнительные возможности На правой нижней площадке можно выиграть прыгучего динозавра «JUMP», на правой верхней — крылья «FLY» (жизненно необходимая возможность), первый взмах бесплатно, каждый последующий (кнопка «А») стоит четыре монеты, на левой —способность плавать «DIVE» (анало-




гично «FLY», но не столь нужно). Спортивные правила уже тогда запрещали применение дубин, поэтому, чтобы отнять мяч у противника, приходится толкаться. Лично я предпочитаю бросать мяч в прыжке, подбежав к пеликану вплотную, а компьютеру больше нравится забивать издали. Порядок поисков деталей машины времени вы можете выбрать сами, я же просто дам несколько рекомендаций.

**Деревня** (расположена в центре большого острова). На домах укреплены специальные козырьки, с которых очень удобно прыгать, зажав «Turbo A». В подземелье самое главное — не отстать от плывущей по течению первобытной лодки. В конце подземелья не забудьте подпрыгнуть и, ухватившись за карниз, поднимайтесь на поверхность. Слева от Фреда окажется уступ с призами, туда можно попасть, купив у Гвзу «JUMP» (про остальные укромные местечки я рассказывать не буду, если хотите — ищите и присылайте схемы). Справа развалился очень колючий скелет, который лучше преодолевать, прыгая по торчащим наверху ребрам. Босс — первобытный громила, его хорошо закидывать топорами (или шесть мин).

**Джунгли.** В паре мест придется прыгать вниз, рискуя угодить в пропасть, а эквилибристика на падающих с водопада бревнах обещает несколько неприятных минут. Здесь есть гигантские качели-маятники и рог-трамплин. С их помощью Фред перелетит огромные пропасти. Босс — огромная человекообразная обезьяна (а, может, обезьянообразный человек или, вообще, андерталец?). Барни Флинтстон советует Фреду поджидать падающие кокосы и метким ударом отправлять их в сторону противника. Я же рекомендую встать рядом с боссом и бить его дубиной («B» без «Turbo»). Как только враг подпрыгнет, пробегите под ним и снова бейте (или семь мин).

**Деревня среди льдов.** Все вокруг настолько скользко, что зачастую легче бежать сломя голову, чем тормозить после каждого шага. Плюющиеся льдом улитки, видимо, являются далекими предками Sub Zero из «Mortal Kombat», а свисающие с потолков острые сосульки еще больше усиливают сходство с этим боевиком. Вас ожидают три стоящие в ряд колеса. На лопасть первого из них надо не прыгать, а падать (зажав «A» уже после того, как Фред потеряет опору под ногами). Перепрыгивать с колеса на колесо рекомендую тогда, когда окажетесь в положении, соответствующем четырем или пяти на циферблате часов (в игре часов нет, так что, если вы не поняли, попросите родителей показать это положение при помощи настоящих стрелочных часов). После колес придется идти по узкой пещере со свисающими сосульками. Добравшись до пропасти, поступайте так же, как и с лопастью первого из трех колес. Позднее ход станет еще уже, придется скользить под сосульками, втянув голову в плечи. Босс — карликовый мамонт. Как только он покажется, отбегайте в левый угол, зажимайте «Turbo B» (или 4 мины), и противник загнется раньше вас.



**Замок.** Свисающие с потолка камни не опасны, если под ними не задерживаться. Начало этапа немного запутанно, но эту задачку решить несложно. Зато дальше путь Фреду преградит железная дверь, и тут уж придется поднапрячься. Слева от двери находятся два скелета и рычаг (такой шарик в вертикально расположенном прямоугольнике). Пополните при помощи скелетов денежный запас, подойдите к рычагу и, повисев на нем, идите направо — рычаг открыл дверь, но теперь она опускается. Проскользнув под дверью, быстро проскакивайте пару хрупких уступов и, развернувшись налево, жмите «Start» — вода начинает затапливать комнату и без Газу здесь не выкрутиться. Покупайте «FLY» и набирайте высоту, аккуратно маневрируя в левой половине экрана. Вскоре потоп остановится, и можно будет спланировать к заманчиво чернеющему коридору. По другую сторону коридора поднимитесь наверх и идите налево. Там есть все, что нужно для предстоящего поединка с боссом — бочонок с минами и скелет. Осталось пройти по обваливающемуся полу и встретиться с гигантским зомби. Боссу-вампиру (однако, как стар род Дракулы!) хватит шести мин. Помните, что противник уязвим лишь в человеческом облике.

**Подводный этап.** Прыжки в воде получаются настолько большими, что иногда приходится прыгать наугад. Особенно сложно перебираться по пузырям. На этапе нет босса и деталей машины времени, но это единственный путь на маленький остров.

**Деревня на маленьком острове.** Населена сплошными каратистами (а те, что метают ножи, наверное первобытные ниндзя из клана Джо и Мака). Через деревню лучше пробираться по крышам, но не забудьте достать денег для встречи с боссом. Когда увидите везущего тележку островитянина, отберите тележку (жаль, купить нельзя) и запрыгните в нее. Босс — кенгуру-рикиси (так называют борцов сумо). Ему хватит восьми мин, только не подставляйте голову под плевки и не стойте на самом краю ринга.

Починив машину времени, Флинтстоны отправляются в 30-й век, где Фред, попрыгав по эскалаторам, встречает персонажа другого мультсериала — Джорджа Джетсона! Посетовав на свою занятость (видимо, имеется в виду игра «The Jetsons. Cogswell's Caper!», которая пришлась по душе Льву под вязом), Джордж показывает, где находится лаборатория, и довольные друг другом герои расходятся по разным играм. В городе будущего новые опасности — прессы (их лучше преодолевать, когда они опущены), огненные ямы (вызывайте Газу и просите «FLY» — хватит первого бесплатного взмаха) и рвы (через них надо переезжать, уцепившись за крюк). От прыгающих по транспортеру пружинок легко отбиться, прячась в лифте. После пружинок вам встретятся две шагающие пушки. Прежде чем сесть в лифт, рекомендую пополнить запас денег за счет второй пушки и найти бочонок с минами. Лифт доставит Фреда на финишную прямую (на верхних площадках — призы, а нижние ведут к лифту в кабинет доктора Батлера).

Поединок с доктором длится три раунда: сначала он пытается одолеть вас гранатометом (две мины, берегите голову!), затем прыгающим механизмом с боксерской перчаткой (четыре мины), и, наконец, самоходной установкой (заберитесь на гусеницы и подойдите к кабине — четырех оставшихся мин не хватит, придется еще подпрыгивать и бить по кабине дубиной). После того, как Дино и Хоппи всласть напрыгаются на своем обидчике, счастливое семейство возвратится в старый добрый каменный век, где их ждет новое приключение.

# THE FLINTSTONES: THE SURPRISE AT DINOSAUR PEAK



**Этап 1.** На этот раз все началось из-за того, что дочка Фреда и сын Барни пошли погулять. И не куда-нибудь, а к подножию огромного вулкана Dinosaur Peak. А вулкан только и ждал подходящего повода, чтобы устроить большое извержение. Почуяв неладное, папаши отправляются на поиски детей. В этой игре вы управляете Фредом и Барни (переключаясь при помощи «Select»). Правда, супероружие и запас жизненной энергии у них общие. Зато Барни умеет стрелять из рогатки, лазить по лианам и, благодаря небольшим габаритам, легко пробирается через узкие проходы. Фред же со времен предыдущего путешествия почти не изменился.

Нижняя строка экрана претерпела следующие изменения. Слева появилась надпись «YABBA-DABBA-DOO», которая закрашивается по мере того, как вы собираете звездочки (об этом рассказывал Little Samson из г. Клина, 22-й номер журнала). Справа вместо счетчика денег расположены пять квадратиков. Они позволяют пускать в ход найденное по дороге супероружие.

Противники заметно эволюционировали: динозавры освоили способ передвижения на четырех лапах, а некоторые даже прыгают на хвосте, птицы же научились планировать (правда, это еще не полет) и обзавелись здоровыми зубастыми клювами. Первый этап вполне можно пройти при помощи одного только Фреда, но про Барни забывать все же не стоит — в дальнейшем вам очень пригодится умение быстро переключаться с одного героя на другого. С выглядывающими из пещер головами драконов драться бесполезно, пользуйтесь паузами между огненными струями. Босса здесь нет.

И вот, когда Фред и Барни почти достигли цели, Dinosaur Peak разразился камнепадом и изверг реку огненной лавы. Несмышленые дети полностью отрезаны на островке среди огня (это настоящее извержение, а не этап «Escape» из «Аладдина»)! Первой мыслью родителей было обратиться за помощью к Газу, однако усмирить вулкан ему оказалось не под силу. Зато инопланетянин вспомнил предание о живущем в вулкане Огненном Динозавре. И хоть не ясно, сможет ли Огненный Динозавр помочь, это единственный шанс спасти детей. Фред и Барни решают отправиться к знакомому птеродактилю, чтобы тот отвез их на вершину Dinosaur Peak. Вы оказываетесь у карты и, вспоминая поиски деталей машины времени, можете убедиться, что очертания материков Земли с давних пор были подвержены изменениям. Короткий путь к птеродактилю перекрыт лавой, и придется идти в обход. Дорога лежит через шесть обязательных этапов и, кроме этого, можно заглянуть на каток и баскетбольную площадку.



**Этап 2.** Джунгли. Кокосы, которыми кидаются висящие на лианах обезьяны, можно отбивать дубиной. Рекомендую потренироваться — позднее это умение пригодится во время поединков с боссами. Барни легче Фреда, поэтому крокодилы подбрасывают его выше. На огороженном каменными барьерами островке обитает броненосец, обожающий сворачиваться шаром и кататься по своим гостям. Фред может разломать барьер и скинуть шар с островка. Во время скоростного спуска на плоту помните, что течение несет плот в пропасть, и надо будет вовремя






спрыгнуть на спину дремлющего поблизости крокодила. Крокодил подбросит вас на островок. Справа от островка в пропасти дежурит птица, готовая доставить Барни под струи звездного дождя (в этой игре тоже есть призовые местечки). Босс — трицератопс. Ему хватит тройки мощных ударов, но каждый из них вызывает у динозавра приступ ярости. Прятаться от его рогов рекомендую на расположенных по бокам экрвна площадках. За победу вы получите первый драгоценный камень.

В отличие от первой игры, здесь совсем необязательно вступать в спортивные поединки (и даже не очень понятно, что там можно выиграть), но пару рекомендаций все же дам. Хоккейный и баскетбольный матчи длятся по два раунда. Сначала вы управляете Фредом, потом — Барни (правда, я не заметил существенных отличий в возможностях этих героев на спортивных площадках). В обоих матчах защищающийся игрок передвигается быстрей атакующего. Так что не стоит сразу пытаться прорваться к воротам (корзине). Играя в хоккей, я вообще предпочитаю бить по воротам с середины поля. А в баскетболе постепенно приближаюсь к корзине, регулярно отнимая



мяч у противника и бросая его вперед. Эта тактика надежна, но требует определенной сноровки.

**Этап 3.** Песчаный карьер. Здесь Медведь из г. Москвы нашел следующий бонус (22 номер журнала) — после транспортеров (какой прогресс для каменного века!) и каната вы встретите стену из пяти камней. Разбейте четыре нижних, влезайте на верхний, и путь к звездопаду открыт! Вторая половина этапа — скоростное путешествие на тележке. Пролетая над второй пропастью, можно перескочить на вторую тележку и заработать дополнительную жизнь, но потом тележка рухнет вниз, а вам придется почти вслепую перепрыгивать обратно. Чтобы благополучно закончить эту гонку, надо соскочить на островок с невинной надписью «JUMP!» («Прыгай!» — пока прочтешь, будет уже поздно). Босс — здоровенный лохматый детина, так сильно бьет дубиной, что с потолка сыплются камни. Победить его можно либо при помощи дальнобойной рогатки, либо отбивая во врага падающие булыжники (это более сложный способ).

**Этап 4.** Серфинг. Придется быстро и четко перепрыгивать через колючки, скалы и островки, отмахиваясь дубиной от рыб, морских коньков и пеликанов. Не бойтесь акул — они служат трамплинами.

**Этап 5.** Горное плато. Слейт, сосед Флинтстонов, жалуется на распоясавшихся обезьян, и Фред с радостью приходит на помощь. На этом этапе появляются переключатели, срабатывающие от удара дубиной. Первый переключатель удерживает колесо, способное доставить вас к скале с запасом призов (этой находкой поделился Олег Козлов из г. Москвы в 20 номере журнала). Чтобы удержаться на катящемся колесе, идите по нему налево. Следующий переключатель — первобытный лифт. После него спрятан проход к звездопаду.

Вторая половина этапа. Взволнованные долгим отсутствием детей жены Барни и Фреда снабжают своих мужей необычным супероружием — увесистым запасом бутербродов, способным полностью восстановить запас жизненной энергии (однако, в отличие от каменных топоров, бутерброды можно использовать лишь раз). После трогательной встречи вам предстоит прокатиться на каменном колесе по шипам и попрыгать по трем лифтам. Босс — большая обезьяна. Она швыряется кокосами и катается по крутящемуся вверху транспортеру. Рекомендую взять Фреда — он умеет отбивать кокосы и в прыжке скидывать противника с транспортера.

**Этап 6.** Гигантская кухня. Когда сверху нависают полки, прыжки у Барни получаются лучше, чем у Фреда. Вторая часть этапа (подводные приключения) заканчивается низвергающимся в пропасть водопадом, и надо успеть ухватиться за канат. Босс — паук.



**Этап 7** Дом с привидениями. Это полтора десятка комнат, почти в каждой есть ручка (в виде морды с шариком), временно открывающая выход. Босс — ведьма. Когда она появляется на верхних площадках, рекомендую прятаться внизу прямо под ней, а когда появляется внизу — бейте дубиной. Чтобы спастись от летучих мышей, можно либо влезать на среднюю верхнюю площадку и подпрыгивать, либо отсиживаться на одной из маленьких площадок справа или слева у самого верха экрана.

**Этап 8.** Когда Фред и Барни приходят к птеродактилю, он пересчитывает драгоценные камни и соглашается за эту плату подвезти к Dinosaur Peak, но только до половины высоты — неохота ему связываться с тамошними птеродактилями. Во время полета рекомендую зажать «Turbo B» и держаться неподалеку от правой границы экрана на уровне горных вершин. Там вам не будет страшна даже преждевременная гибель (ведь пока кончатся сердечки одной жизни, можно заработать две!).

**Этап 9.** Вверх к жерлу вулкана. Местные птеродактили, действительно, довольно злобные. Но основные трудности создают плюющиеся статуи попугаев (их нельзя убить, можно лишь временно разрушить). Чтобы пройти этап, вам придется хотя бы один раз быстро переключиться с Барни на Фреда прямо во время прыжка. Босс — небольшой динозавр. Он плюется огнем и взлетает под небеса на струе лавы. Когда динозавр взлетит, рекомендую встать на центральный выступ. Пока противник будет приземляться между выступами, у вас будет время огреть его дубиной и отбежать на безопасное расстояние. Победа открывает путь в жерло вулкана, но побитый динозавр полон мести и отправляется следом.

**Этап 10.** Жерло вулкана. Коварна тишина земных недр! Вот с потолка срывается булыжник и начинает преследовать вас. Сначала возьмите Барни (ему не страшны свисающие с потолка острые шипы), а когда бежать будет уже некуда, переключитесь на Фреда и проломите в полу пару плит — булыжник рухнет в образовавшуюся дыру и превратится в шаткий островок. Чтобы без потерь пробраться по бревенчатому мосту между торчащими из потолка и пола шипами, опять понадобится Барни. Перепрыгивать на следующее бревно рекомендую в тот момент, когда ваше бревно начинает падать вниз. Пройдя этот мост, поднимитесь наверх и не разбивайте первый бочонок (там прячется коварный противник!). Фред, конечно, великоват для путешествия по узким ходам подземелья, но иногда и его способности становятся здесь жизненно необходимыми — после того как Барни переберется по канату через пропасть, лава начнет подниматься, и Фреду придется быстро перелезать с площадки на площадку. Вторая половина этапа — бег от смертельно опасного колеса. Придется быстро прыгать и лазить по площадкам, на ходу проламывая пол. Когда колесо провалится под пол, можно будет остановиться и собраться с силами для последнего рывка.

Итак, Барни хватается за канат и начинает перелезать через очередную пропасть. Неожиданно снова появляется колесо и возобновляет погоню. Самое трудное — быстро взобраться по канатам наверх. Потом предстоит пробежка налево, вниз и направо. Осталось проломить стену и снова взобраться наверх. Каменное колесо рухнет вниз и превратится в островок. Слезьте на него, пробейте правую стену и готовьтесь к финальной встрече.

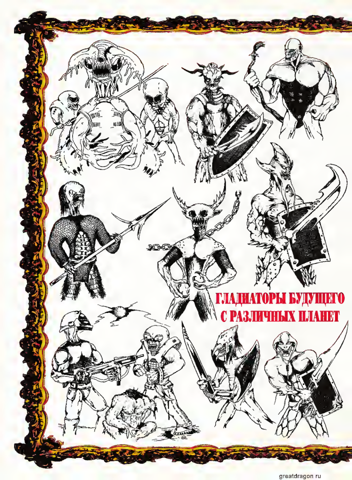
Два последних поединка происходят на мосту, под которым бурлит лава (в лучших традициях «Mortal Kombat»). Сначала против вас опять выйдет динозаврик и будет тупо прыгать из угла в угол. Расстрелять его из рогатки не составит труда, зато потом побитый противник вызовет свою маму! Эта самая мама (которая и оказывается Огненным Динозавром) столь велика, что разработчики решили сделать небольшую паузу, во время которой можно оценить по достоинству ее внушительный рост. Огненный Динозавр отказывается остановить лаву, и бой разгорается с новой силой. Рекомендую взять Фреда и маневрировать под самым носом мамаши, уворачиваясь от плевков и подпрыгивая, чтобы достать дубиной до морды.

В конце концов побежденный Огненный Динозавр все же соглашается остановить лаву. Счастливые папаши отправляются к деткам, но как раз в это время малыши собрались поиграть с раскаленной лавой и очень недовольны тем, что забавы не получилось. В наши дни любой нормальный герой, услышав от счастливо спасенной жертвы подобные претензии, конечно же плюнул бы так, что картридж намертво приплавился бы к приставке. А в те времена все обошлось тихо и мирно (ведь в каменном веке лишь немногие знали, чем заканчиваются игры с огнем). Просто Фред задумался, не напрасно ли он так быстро он спешил на помощь?



***Мда... Жилось в те времена неплохо. По крайней мере погода была намного лучше нынешней. Одна беда: люди тогда были еще несмышленые и, поэтому, не очень-то добрые. Лев говорит, что большинство зол в жизни современных людей являются отголосками той борьбы за выживание.***

***G. Dragon***


ГЛАДИАТОРЫ БУДУЩЕГО
С РАЗЛИЧНЫХ ПЛАНЕТ



# КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ

персональная выставка Евгения Несмияна, г.Тихорецк


Бука
ПЕСНЯ РОЛЛЕРОВ
(Продолжение. Начало в №23,24)
Ух-ты! Здорово! Потряс!
И коньки мне в самый раз!
Покачу я на Арбат,
или в Александров сад.
Затащитесь все вокруг.
Я качусь как Винни-Пух.
Продолжение следует.
(Или в следующем номере)
Бука
Розничная продажа:
• Центральный "Детский мир" — 1 этаж, вход с Пушечной ул., 5-я лестница.
• Магазин "Амадей" — метро "Театральная", переход к ГУМу, т. 923-78-59.
• Магазин "Дом игрушки" — ул.Б.Якиманка, д.26, метро "Октябрьская", т. 238-00-96.
• Магазин "Детский мир" — метро "Домодедовская", 2-й этаж, отдел "Спорт".
• г.Тольятти Универмаг "Русь", 2-й этаж, отдел "Dendy". Универмаг "Рубик", отдел "Dendy".
• Представительство по Западной и Восточной Сибири г.Новокузнецк, ул.Металлургов 20, т. (3843) 44-66-67.
• Спорткомплекс "Олимпийский", магазин "Новый Колизей".
• Магазин "Диапазон", метро "Кантемировская".
• Здесь мог быть ваш адрес и телефон...
Оптовая торговля — Компания "БУКА": Москва, Каширское ш., д.1, кор.2. Тел. (095) 111-51-56, факс (095) 111-70-60.
КОНКУРС
На лучший СЮЖЕТ (СЦЕНАРИЙ) компьютерной ИГРЫ для ЖЕНЩИН
УСЛОВИЯ КОНКУРСА
В конкурсе могут принять участие не только компьютерные геймеры, но и их папы и мамы, бабушки и дедушки, и все, все желающие.
Участник конкурса должен сочинить сценарий игры, которая покорит женщин образованных, увлеченных, деловых. И домохозяйке и президенту фирмы необходимо расслабиться, отвлечься в минуту отдыха. Пусть это будет игра, созданная с Вашим участием!
Не стоит также стесняться. Обратитесь за советом к маме. Участие в конкурсе доставит удовольствие всем женщинам, в том числе домохозяйкам.
Желаем удачи! Будет приятно, если сценарий отразит ваше остроумие и оптимизм. Сюжеты (сценарии) пишутся в произвольной форме и могут иметь любой объем, обеспечивающий, по мнению автора, полное изложение идеи игры и ее реализации. Однако, в начале сюжета следует дать краткое изложение идеи — АННОТАЦИЮ игры — объемом не более одной страницы.
ПОБЕДИТЕЛИ и ПРИЗЫ
Победителями конкурса станут авторы сюжетов (сценариев), отобранных для реализации в виде игры.
Призовой фонд 1000 долларов распределяется между победителями.
При начале разработки игры по какому-либо из отобранных сюжетов (сценариев), с его автором подписывается контракт.
Имена победителей будут опубликованы в сентябрьском номере "Великого Дракона".
АДРЕС и СРОК подачи материалов
Сюжеты (сценарии) направляйте по адресу: 109280, Москва, ул.Велозаводская,6а. "Конкурс — Лучшая игра".
Последний срок подачи материалов — 31 июля 1996 года
greatdragon ru

# FLASH BACK

## ВСПЫШКА ПАМЯТИ

Задам я вам одну загадку — что отличает человека от животного? Неправильно. И обезьяну можно научить играть в видеоигры (квест она, конечно, не осилит, но с «Комбатом» вполне справится). У зверюшек, как бы не старались мультипликаторы Диснея, начисто отсутствует социальная память. Им не очень интересно, кто был вожаком прайда (у львов, к примеру) году так в 1812, из какой речки он пил, кого задирал на охоте и т.п. Нет, конечно, они запоминают, какие корешки полезны, а какие — нет, и какая часть жирафчика особенно приятственна на ланч, но не более. Это скорее генетическая память. У человека же все гораздо сложнее. Кто, кроме людей, хранит истории о подвигах Александра Великого, открытиях Галилея или деятельности Феликса Дзержинского? И одна из самых больших бед, которые природа может наслать на царя природы, это амнезия...

ЛИРИЧЕСКОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ 1

Особенная беда в этом случае для видеоигроков. Представьте себе и ужаснитесь — просыпаетесь Вы одним поганым утрецом и не помните, что такое «Контра»... А-А-А-А !!!!

Приблизительно такая же история случилась со скромным человеком по имени Конрад Харт. Но подоплека оказалась намного глубже, с участием фундаментальной науки и не менее фундаментальных врагов, как всегда инопланетян.

Действие разворачивается вглубь и вширь в будущем средней удаленности. Злобные и некультурные пришельцы-метаморфы с планеты Глубокая Мутапутия (за ее открытие РБШ-17М уже ждет военно-полевой трибунал) решили в сотый раз испортить жизнь бедным обитателям Земли, а именно истребить их и после безнаказанно ходить по газонам и оплевывать колодцы.

Но на наше счастье опять нашелся не очень юный гений, Конрад, который обнаружил способ изобличать маскирующихся пришельцев — достаточно сделать анализ сетчатки глаза, и все: точите гильотину, несите хворост или заземляйте электрический стул. Поняв, что дела плохи, метаморфы похитили Конрада, стерли ему 99 процентов памяти и на своем корабле повезли на родную планету, чтобы еще какую гадость не выдумал.

Когда Харт очнулся от наркоза, он понял что в плену, и первейшая задача — побег. Каким-то образом он покинул темницу, пробрался в ангар, украл там небольшой ховерцикл и дал деру, вернее газу. Мутапутийцы в тот момент смотрели любимую программу «Саддам Хусейн на проводе», но пропажу ценного экспоната заметили и снарядили в погоню катер. Гонка была недолгой — после удачного вражеского залпа ховерцикл натужно крюкнул и повалился в джунгли. Очнувшись после падения (дети, не прыгайте с высоты более 30 метров), Конрад, наконец, обнаружил, что потерял... память. В сжавшемся от боли мозгу билась лишь одна мысль — Нью-Вашингтон...

Вот с этого момента и начинается серьезная игра. Вам предстоит вернуть Харту память, заодно порушив злобные планы пришельцев, а мне — вам по мере сил помогать. Пару слов о главном. На всем протяжении игры весь экран будет занимать проекция местности, где тусуется ваш герой. В правом верхнем углу изображается используемый предмет, а в левом в нужный момент показывается действие, которое надо выполнить Конраду — взять, использовать, говорить и т.д. Поскольку предметов, задействованных в игре немало, для их хранения имеется что-то вроде бездонной сумки, выкликаемой специальной кнопочкой. Об управлении я говорить не буду, смотрите пухлый буклетик.

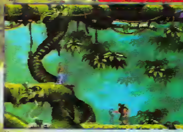
Сейчас же в карманах у Харта остались лишь пистолет, силовой щит и кредитка, увы, пустая. Вот с такими богатствами Конраду и предстоит пробивать дорогу к родному дому, к старушке Земле, но сначала к Вашингтону, который Нью...

## STAGE 1 «TITAN JUNGLE»

В момент побега спэйсшип мутантов плавно задрейфовывал над Титаном, и рухнул Хартовский коверцикл прямиком в джунгли.

**ЛИРИЧЕСКОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ 2**

**Титан: Спутник Сатурна (расстояние от оного 1,2 млн. км.), диаметр — 4850 км. Атмосфера состоит из метана. Открыт Х.Гюйгенсом в 1655 году.**



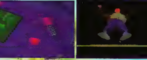
Метановые джунгли, хм-км... Ладно, в будущем возможно все. Итак, рассмотрим все еще раз. Мы имеем: один человек, один пистолет, одна кредитка, одни джунгли и куча злобнонастроенных мутантов. Ну, поехали! Спуститесь на экран вниз и возьмите «Holocube». Прокрутите запись. Вернитесь на исходную позицию и двигайтесь направо до упора. Спуститесь вниз, и убив одного из мутантов, возьмите с трупа одну очень нужную штуку — «Cartridge». Спуститесь вниз и двигайтесь все время направо, пока не найдете аккумулятор — «Energy Generator». Подзарядите там свой картридж (так же можно восстановить щит), и двигайтесь налево до панели управления мостом («Cartridge Look»). Вставьте туда свой картридж и по мосту перейдите пропасть. Сядьте на лифт, наверх и направо.

Перед вами — самая сложная загадка первого этапа (аж дух захватывает). Чтобы не мучиться, положите камушек на сенсор и взбирайтесь на непослушный лифт, где валяется «Teleporter». Имея сей предмет, вернитесь к аккумулятору и идите наверх и направо. Там найдете раненного ученого, подстреленного коварными мутантами. Отдайте ему телепортер — горячо поблагодарив, человек исчезнет, оставив в подарок «ID Card». Теперь дойдите до места, где вы поднимались на лифте (налево от моста), и спуститесь в щель. Достигнув пола, продвигайтесь направо, собирая деньги (в виде кредиток) и трупы мутантов (в виде сами знаете чего). К последней кредитке добирайтесь поверху, чтобы не задеть сенсор фотонной пушки (страшная вещь !!). Вернитесь к выходу и откройте дверь слева. Спуститесь вниз и опять шагайте направо, пока не увидите старичка. Этот субъект расскажет вам, что путь в Нью-Вашингтон находиться прям за ним, в виде пропасти размера необъятного. И чтобы не разбить кости, вам нужен антигравитационный пояс, который предприимчивый старикан продаст за 500 монет. Отдайте жадюге все собранные финансы, берите «Anti-G-Belt» и смело ныряйте в пропасть.

## STAGE 2 «TITAN SUBWAY «

Благодаря помощи прижимистого, но доброго в душе пенсионера, Конрад попал в метро будущего — подземку Титана. Или подземный мегаполис Нью-Вашингтон. Рассмотрев красочные и цветастые окрестности, поднимайтесь наверх и входите в лабораторию Яна. Похоже он здорово вляпался — около него постоянно тусуются два полисмена на ракетных ранцах, и настроены они явно недружелюбно. Перестреляв копов, поболтайте с Яном и опробуйте на себе новый аппарат для возвращения памяти. Сядьте в странную на вид кабину и наслаждайтесь воспоминаниями о своем детстве и отрочестве. Далее возьмите у Яна генератор моментального силового поля — «Force Field» и идите направо. Почините блок управления лифта (предохранитель возьмите в яме снизу) и поднимайтесь наверх. С мужиками местными можно не болтать — ничего путного они не расскажут, лучше сходите направо, возьмите в окошке «Checkpoint» карту и спускайтесь в метро. Все четыре станции носят названия материков Земли (романтично, не правда ли?); для начала поезжайте в Америку. Найдите там бар, выслушайте бармена, пройдите направо и поговорите с Джэйком. Харт попросит его о помощи, и тот предложит билет в TV-игру «Cyber Tower» за 1500 кредитов. Д-а-а... Хорошо, но мало. Будем искать работу! Смотайтесь в Африку и в административном центре («City Hall») получите разрешение на работу — «Working License». WARNING: в списке предметов эта штуковина зовется «Work Permit». Поезжайте в Европу и пройдитесь налево до ряда терминалов. Вставьте в работающий компьютер свою лицензию и читайте задание. Теперь вернитесь в Азию и идите направо до кассы, где сидит девушка. Э-з-э нет, осади дружок, мы сюда не за этим пришли... Возьмите у нее пакет и везите его в Африку, в «Travel Agency», где скиньте клерку и получите первую сотню кредитов. Вернитесь в агентство по работе и с нового терминала получите следующее задание — довести важное лицо корпорации «Vital» до исследовательского центра. Вообще наивность местных работодателей просто удивляет — доверить охрану (!) особо важного лица (!!) первому попавшемуся безработному?! А если он оружие в руках не держал?!! Слава Великому Дракону — Конрад со своим плазма-ганом обращается очень неплохо. Езжайте в Африку и идите в «R.Area 2». Провести V.I.P. (а это тип ну очень very important person) несложно — он всегда идет за вами, главное отстреливать бестолковых мутантов да вовремя подгонять лифты.

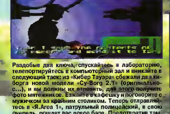




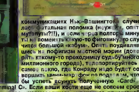




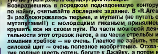




Раздобыв два ключа, спускайтесь в лабораторию, телепортируйтесь в компьютерный зал и вникайте в следующий таск: из «Кибер Тауэра» сбежали два киборга новой модели «Cy-Borg 2.1» (оригинально-с...), и вы должны их отловить, для этого получите фото мятежников. Езжайте в кафешку и поговорите с мужичком за крайним столиком. Теперь отправляйтесь в «Я.Area 1», патрульный полицейский, в свою очередь, пошлет вас левее бара. Предотвратив там, между делом, убийство, поговорите со спасенным человеком и вернитесь к копу. С чувством глубокого удовлетворения убейте его и возьмите с хладного трупа ключик. Бегите к злополучному месту левее столовки и ключом откройте ход в убежище киборгов. Расправа над ними принесет вам целых 400 кредитов. Вернувшись в зал трудоустройства, беритесь за новую работенку: в сверх компьютеризированных



коммуникациях Нью-Вашингтона случилась фатальная поломка (неужели, опять мутапуты?!!), и если через полторы минуты не поменять какую-то фиговину, то случится большой «кабум». Опять поудивлявшись на пофигизм местной мэрии (доверить какому-то проходимцу судьбу многомиллионного города), телепортируйтесь в самое пекло, где Конраду надо будет совершить мини-марафон по подвалам, чтобы успеть всунуть полученную «Card» в «Terminal C». Если ваши кости еще не совсем срослись из-за многомесячного сидения за приставкой, то 500 кредитов у вас в кармане, если же нет, то советую по утрам делать зарядку. Для пальцев.



Возвратившись в порядком поднадоевшую контору по найму, считывайте последнее задание. В «R.Area 3» разблокировалась тюрьма, и мутанты (не путать с мутапугами!!) с молодецким гиканьем принялись крушить все на своем пути. По части мозговой деятельности этот отрезок легок, а по части стрельбы и ломания хребтов — не очень. Главное не забыть, что силовой щит — очень полезное изобретеиие. Отхватив родные шесть сотен, бегите к Джэйку, а потом к клерку в Европе. Наконец-то...

## STAGE 3. «CYBER TOWER»

Как вам сказал Ян, единственный сравнительно честный способ попасть на Землю — это выиграть TV-шоу «Башня Киборгов». Правила просты — доберешься с восьмого этажа на первый сквозь толпу охранников — молодец, не сумеешь — цинковый ящичек уже томится на складе... Думать особо не надо, главное резво стрелять по киборгам, и ведущий с удовольствием представит публике нового победителя, а Конрад на комфортабельном лайнере «Star Providence» устремиться домой.





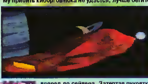
## STAGE 4. «WELCOME HOME»

Отдайте свои документы (ID Card) неулыбчивому клерку в конторке и через открывшуюся дверь вдыхайте воздух Родины. Старые труды Харта не прошли даром — по всем стратегически важным точкам планеты расставлены усиленные блок-посты. Но в космопорте, куда прибыл Конрад, гады-мутапуты сумели перепрограммировать полисменов, и теперь легкой жизни ждать не приходиться. Выйдя из здания, спуститесь вниз и идите направо до остановки такси. Свистните тачку (задаром — !!!) и отправляйтесь в даунтаун (не город придурков, а деловой центр!). Прибыв на место, взберитесь на верхнюю платформу и двумя прыжками достигните балкона ночного кабаре-клуба. Не время соблюдать право частной собственности, долой стекла! Проникнув внутрь, идите направо до лифта и вниз.

Взберитесь на синюю платформочку и на приехавшем лифте спуститесь еще ниже. Сойдя с лифта, вскарабкайтесь к двери и направо. Рухните в ямку и щелкните рубильником. Вернитесь к двери и поднимитесь наверх. Прихватите ключик и, отбиваясь от разрядников (такие гадкие шарики, летают), продолжайте изображать Сталлоне и лезть в заоблачные кручи с целью отключить рубильник в правом углу комнаты. Сделав это, вернитесь на исходную позицию (к автопогрузчику, синенькому такому) и идите вправо до лифта. Поднявшись, вы обнаружите головоломку — две синхронно проваливающиеся панели, открывающие доступ к сейверу («Save») и аккумулятору. Если вам интересно, попытайтесь решить загадку (даю хинт — кувырок...), но в любом случае после этого пройдите дальше и спуститесь вниз. В левом коридоре от лифта проделайте небольшую петлю (осторожно — сигнализация), возьмите ключик (эка их тут понабросано) и вернитесь наверх. Открыв ключом дверь, идите все время вправо. Избежав кислоты, сделайте кувырок под дверью и все.

## STAGE 5 «MUTAPUT'S HIDEOUT»

Смачно упав в вентиляционную шахту, Конрад стал свидетелем тайного митинга мутапутов. Обосновавшиеся в подвале клуба пришельцы смотрели видеозапись «уроков каратэ Д.Дудаева», а во время рекламной паузы плели (вязали?) сети заговора. Только Харт собрался вломиться в логово с пушкой в руках, как вентиляционная решетка не выдержала (как вовремя...), и наш герой свалился прям под дула боевиков, те как раз тренировали стрельбу по-македонски. Ошалев от радости, мутапуты сразу разложили праздничный костерок, сели читать книгу «Занимательная инквизиция», а чтобы Конрад не попортил гуляния, отобрали у него пистолет. Посему прибить киборгов пока не удастся, лучше бегите



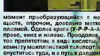
вперед до сейвера. Затертая рукоятка гана легла в руку, и киберы сразу лишились шанса дожить до пенсии. Возьмите с трупа одного из них ключ и поднимайтесь наверх, пока не увидите поток «блуждающей кислоты» (кто видел — поймет). Осторожно обогните его и идите налево. Перестреляйте киборгов, и возьмите два очень важных предмета — «Tele Control» и «Tele Receiver». Суть их работы состоит в том, что если ресивер бросить куда-либо, то с помощью контроллера к нему можно перенестись. Взяв с верхней полки ключ, вернитесь к кислоте и идите направо. Откройте дверь и киньте ресивер в дыру. Используйте контроллер и идите налево. Упадите в следующую дырку, войдите в дверь и примите первый бой с мутапутами. Они представляют собой комок слизи, в нужный











момент преобразующийся в несуразных существ, впрочем, довольно метко стреляющих плазмой. Одолев врага (У-Р-Р-А-А !!), бегите направо, вниз и налево. Преодолев незамысловатое препятствие в виде кислоты, вы попадете в комнату межпланетной телепортации. Аккуратно спуститесь туда, и в путь к далеким галактикам!

## STAGE 6 «MUTAPUT'S MOTHERLAND»

Вот и главная планета мутапутов. Выглядит она крайне неаппетитно— все угрожающе кровавого цвета, пузыри разнокалиберные проглядываются, с потолка что-то противное свисает. Но пути назад нет, лишь посильней сожмем в руке пистолет и твердым (хоть и неровным) шагом — вперед. Сначала, плавно поднимаясь, двигайтесь направо до рубильника. Потом спуститесь до упора вниз. Возьмите около правой стенки камень, и отбив первую атаку мутапутнйцев, пройдите направо. Положите бульник на сенсор двери, и, используя комплект телепортации, пройдите поток кислоты. Кстати, на полочке сверху можно поймать загадочное устройство «Mechanical Mouse», но это больше похоже на прикол. Пройдя налево (нижняя дверь открывается простым выстрелом), вы станете свидетелем гнусного убийства человека. Отомстите мутапуту и поговорите с соплеменником. Он, умирая, отдаст вам скромную атомную бомбу — «Atomic Charge».

Пройдите дальше, и у лифта подимите дневник— «Diary». Полистав его, узнаете, что Конрад Харт был не единственным человеком, которого похитили враги. Они так же пленили талантливого человека по имени Филипп Говард Кларк и заставили его проектировать новое оружие. Но отважный ученый блестяще обманул подлых мутапутов и соорудил адскую машину, способную в считанные секунды взорвать всю мутапутскую планету. Сам Фил не смог подложить заряд в шахту и пошел на встречу с вами, где и был убит. Теперь задача минирования мутапутской родины целиком ложиться на ваши хрупкие (или не очень) плечи. Сядьте, все-таки, на лифт, езжайте вниз и двигайте направо. Взобравшись на платформу, подождите лифта и опять вниз. Убейте страшную мутировавшую тварь и идите налево, взяв по дороге камушек. Сделав круг по коридору, вернитесь к лифту. Поднимитесь на поверхность и идите направо.

## STAGE 7 «DEEP MUTAPUT'S MOTHERLAND»

Вообще-то это все тот же этап, но в целях удобства поделенный на две части догадливыми программистами. Перво-наперво запрыгните на лифт, поднимитесь наверх и, убив охранника, возьмите с полки два «Exploading Mouse» (взрывающаяся мышь?). Эти штуковины при необходимости можно использовать в качестве





силового щита. Теперь двигайте наверх и направо. Оставьте ресивер где-нибудь около лифта и поднимайтесь наверх. Отключите пушку, пройдите налево и щелкните рубильником. С мерзким мутапутом можно не связываться — телепортируйтесь. Вернувшись к лифту, не забудьте подобрать ресивер и притесь направо. Отобрав у противника ключик, поднимитесь наверх и... остановитесь. Отойдите от сейвера примерно на шаг и киньте ресивер. Телепортировавшись, вы должны попасть где-то МЕЖДУ двумя потоками кислоты. Повторите операцию, и на лифте спуститесь вниз. Откройте дверь и продолжайте спуск. В большом зале убейте мутапутов, положите ресивер на люк в центре и расстреляйте сферу в левом углу. Ресивер упадет вместе с люком, а вы телепортируйтесь следом. Подберите верный прибор и шагайте до с-а-а-мого левого конца коридора. Опуститесь на лифте в бункер мутапутов и идите направо. В следующей комнате вы столкнетесь с главным Мозгом, контролирующем все в мире мутапутов. Выстрелите в него шесть раз (по три с каждой стороны) и идите направо. Подберите с полки еще одну «Ex. Mouse» и, убив появившегося врага, возьмите его ключ, чтобы открыть дверь снизу. Сразитесь с последней мутапутской ордой и вернитесь из бункера к лифту. Поднимитесь наверх и бегите направо до наглухо закрытой двери. Оставьте там ресивер и вернитесь к месту последнего побоища. Идите опять направо, и скоро Конрад услышит странный внутренний голос: «Верь мне, сын мой. Положи заряд на правую платформу и делай ноги...»

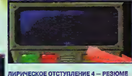
**ЛИРИЧЕСКОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ 3**

**Ноги — обозначение нижних парных конечностей у большинства организмов Земли. Применяются для транспортации тела на особо короткие дистанции, т.е. — ходьбы, игры в футбол и выполнении уширо-гари.**



Послушайте совет голоса, положите заряд в указанное место и дерните рубильник. Заряд улетит к недрам планеты, завоет сигнал тревоги, а вы должны... телепортироваться. Сделав это, вы окажетесь прямо перед открытой дверью к припасенному космическому кораблю. А так вы бы долго бежали к этой двери на нижних парных конечностях... В общем, отвесьте мне реверанс, пошлите посылку с гуманитарной помощью и по замаскированной лестнице поднимайтесь на борт корабля...

Итак, вы с Конрадом Хертом закончили эту историю. Планета мутапутов уничтожена, РБШ-17М оправдали за неимением улик, и ваш кораблик затерялся в бескрайних глубинах космоса. У каждого из нас своя дорога — Конрад лег в криогенную камеру до будущих приключений, а мы лишь жмем «Power OFF» на своей «Super NES», и ждем... второй серии?



**ЛИРИЧЕСКОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ 4 — РЕЗЮМЕ**

**Игра оставляет очень приятное впечатление. И хотя есть много подобных игр — «Black Hawk», «Out of this World», «Star Trek — DS9», «Nosferatu» и пр., но Флэш Бэк притягивает к себе внимание своим намеком на квестовость. Впечатляюще отсканированные движения, красивые фоны, неплохой сюжет, приятные мульт-вставки и бодрящая музыка. Подкачало только одно — звук, треск кислоты сильно давит на мозги. К тому же игра заметно тормозит, когда на экране более трех двигающихся персонажей, и это очень мешает в батальных сценах. Но повторюсь — эта игра доставит вам много приятных минут. Рекомендую!**

***Lord Hanta***



# KILLER INSTINCT

*Корпорация Ultratech устраивает ежегодный турнир по дракам без правил. Победитель которого получит все, что только пожелает. В этом году на турнир собралось десять бойцов.*

## Riptor

*Плод генетического синтеза человека и ящерицы.*
Удар с разбега: держать назад, вперед L, Y, X.
Мощный удар ногами: держать назад, вперед R, B, A.
Огненный шар: перекатывая: вперед, вниз, назад L, Y, X.
Огонь: перекатывая вниз, назад L, Y, X
Combo Breaker: держать назад, вперед B.
Ultra: держать назад, вперед R.
Кувырок. перекатывая: вперед, вниз, назад R, B, A.
Приканчивание 1: назад, вниз, вперед Y
Приканчивание 2: назад, назад B.

## Sabrewolf

*Волк-оборотень. Болен страшной болезнью ликантропией. За победу корпорация Ultratech обещала ему лекарство*
Апперкот: держать назад, вперед A.
Кувырок: держать назад, вперед R
Прыжок на противника: держать назад, вперед B.
Удар когтями с разворота. держать назад, вперед L, Y, X.
Вой: перекатывая: вперед вниз назад A
Combo Breaker: держать назад, вперед A.
Ultra: держать вперед, назад R.
Ultimate: перекатывая назад вниз вперед X.
Приканчивание 1. вплотную: назад назад B.
Приканчивание 2: назад назад вперед Y.
Унижение. вперед вперед вперед L

## Cinder

*Заключенный. Был посажен в тюрьму из-за химических экспериментов над человеческими клетками. Корпорация Ultratech за победу обещала ему свободу.*

Комета: вперед вперед L, Y, X. (можно в прыжке)
Ultra: держать назад, вперед X.
Ultimate: перекатывая: вперед вниз назад B.
Выстрел лавой: вперед вперед R, B, A.
Невидимость: перекатывая: вперед вниз назад X.
Недосягаемость для магии: перекатывая: вперед вниз назад Y.
Удар в прыжке ногами: перекатывая: вперед вниз назад вниз R, B, A.
Combo Breaker: перекатывая: вперед вниз назад вниз вперед B.
Приканчивание 1: перекатывая: вниз вперед R.
Приканчивание 2: назад назад назад Y.
Унижение: назад назад назад B.

## Orchid

*Секретный агент ЦРУ. Расследует загадочные вещи, происходящие на этом турнире.*

Удар пантерой: держать назад, вперед L, Y, X.
Вертолетный удар: держать назад, вперед R, B, A.
Ultra: держать назад, вперед Y
Ultimate: перекатывая: вперед, вниз, назад B
Удар палкой с разворота: перекатывая: вперед, вниз, назад X.
Удар палкой: перекатывая: вперед, вниз, назад Y.
Combo Breaker: держать назад, вперед Y
Лазерный сюрикен: перекатывая: вниз, вперед L, Y, X.
Приканчивание 1: назад, назад, вперед, вперед L
Приканчивание 2: перекатывая вплотную: вперед, вниз, назад R.
Унижение: перекатывая вплотную: вперед, вниз, вперед X.

## T. J. Combo

*Был пятикратным чемпионом мира по боксу. Но его дисквалифицировали за очень жестокое отношение к своему противнику. За победу в турнире корпорация Ultratech обещала ему деньги и славу.*

Удар с разворота: держать назад, вперед L.
Удар с разбега: держать назад, вперед X.
Удар в кувырке: держать назад, вперед Y.
Удар локтем: держать назад, вперед R, A, B.
Мощный апперкот: держать X, отпустить и опять нажать.
Combo Breaker: держать назад, вперед B.
Ultra: держать вперед, назад B.
Приканчивание 1: вплотную: назад вперед вперед Y.
Приканчивание 2: вплотную перекатывая: назад вниз вперед A.
Унижение: издалека: вниз вниз вниз L.

## Spinal

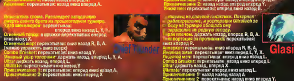
*Пират, умерший 2650 лет назад. И ре[illegible]ный корпорацией Ultratech для участия в турнире.*

Скольжение: вниз и A.
Телепортация перед противником: вниз вниз и [illegible]
Телепортация за противника: вниз вниз и A.
Таран щитом: вперед вперед L, Y, X.
Накопление магии: назад и L.
Выстрел огнем: перекатывая: назад вниз вперед [illegible]
Мощный удар мечом: держать назад, вперед X.
Combo Breaker: вниз вниз вниз Y.
Ultra: перекатывая: назад вниз вперед X.
Приканчивание 1: назад назад назад B.
Приканчивание 2: назад назад вперед R.
Унижение: перекатывая: назад вниз вперед A.

## Jago

*[illegible]тский воин-монах, обладающий духом [illegible]. Хочет покончить со всем злом на земле.*

Ultra: перекатывая: вперед вниз назад L.
Ultimate: перекатывая: назад вниз вперед X.
Огненный шар: перекатывая: вниз вперед L, Y, X.
Апперкот: перекатывая: вперед вниз вперед L, Y, X.
Удар мечом: перекатывая: вперед вниз назад X.
Удар ногой с разворота: перекатывая: вперед вниз назад R, B, A.
Combo Breaker: перекатывая: вперед вниз вперед Y.
Приканчивание 1: вплотную: назад вперед вперед L.
Приканчивание 2: назад назад вперед вперед Y.
Унижение: перекатывая: вперед вниз назад B.



## Chief Thunder

*Повелитель грома. Расследует загадочную смерть своего брата на прошлогоднем турнире.*

Удар шевелюрой: перекатывая: вперед вниз назад L, Y, [illegible]
Огненный топор: в прыжке перекатывая: вперед вниз назад X.
Огненный шар: перекатывая: вниз назад R, B, A. (можно управлять вниз вверх)
Combo Breaker: перекатывая: вниз назад Y.
Мощный удар топорами: держать назад, вперед L, Y, A.
Ultra: держать назад, вперед L.
Ultimate: перекатывая: вниз назад Y
Приканчивание 1: перекатывая: вперед вниз назад A.
Приканчивание 2: перекатывая: вниз вперед X

## Glasius

*[illegible]ишелец из далекой галактики. Потерпел [к]раблекрушение, и корпорация Ultratech за [по]беду на турнире обещала ему [во]звращение на родную звезду.*

[Та]ран плечом: держать назад, вперед R, B, A.
Телепортация за противника: перекатывая: вниз вперед R.
Апперкот: перекатывая: вниз вперед R, B, A.
Ледяная змея: перекатывая: вниз перед L, Y, X.
Ледяной меч: перекатывая: вперед вниз назад L.
Combo Breaker: перекатывая: назад вниз вперед L.
Ultra: держать назад, вперед X.
Ultimate: перекатывая: вперед вниз назад L.
Приканчивание 1: назад назад назад A.
Приканчивание 2: перекатывая: назад вниз вперед Y.

## Fulgore

*Киборг, произведенный корпорацией Ultratech. Его участие в турнире — это проверка его боевых качеств перед его массовым производством.*

Огненный шар: перекатывая: вниз вперед L, Y, X.
Апперкот: перекатывая: вперед вниз вперед L, Y, X.
Таран рукой: держать назад, вперед R, B, A.
Отражение магии: перекатывая: вниз, назад A.
Выстрел из глаза: перекатывая: вперед вниз назад A.
Combo Breaker: перекатывая: вперед, вниз, вперед Y.
Телепортация за противника: перекатывая: назад вниз назад R, B, A.
Телепортация перед противником: перекатывая: назад вниз назад X.
Ultra: перекатывая: вперед, вниз, вперед L.
Ultimate: перекатывая: вперед, вниз, назад Y.
Приканчивание 1: перекатывая: вниз, вперед A.
Приканчивание 2: перекатывая: вперед, вниз, назад X.
Унижение: перекатывая: назад, вниз, вперед B.

## Eyedol

Секретный персонаж игры. Вводится с помощью секретного кода, который я вам и поведаю. Выберите Cinder'а и во время заставки FIGHT OF зажмите «Start» и вправо одновременно и наберите комбинацию L, R, X, B, Y, A.

---

Turbo Speed: во время заставки FIGHT OF зажмите «Start» и влево, и одновременно L, Y, X.
Slow Speed: во время заставки FIGHT OF зажать «Start» и влево, и одновременно R, B, A.
Ultimate и Ultra делаются, когда у вашего противника красная энергия и в конце Combo.

*Для вас старался Killer с рождения* ***Просто Серега.***

История эта началась тогда, когда наш герой был еще маленький и неопытный (зеленый еще) и носил такую хитовую бейсболочку с красным козырьком. Но уже в юном возрасте бельчонок научился так ловко расправляться с орехами, что получил уважительное прозвище Mr Nutz, что ознвчает «Мистер Орех» И вот одним ранним утром, проснувшись, наш герой - Mr Nutz обнаружил в своем родном лесу злых помидоров-мутантов, прихвостней Близорда И тогда он подумал: «Что эти уроды делают здесь, в моем лесу? Ведь мой лес находится в ста милях от логова Близорда?» И не знал Mr Nutz, что это только начало Близорд вынашивал страшный и дерзкий план по захвату всего мира Для осуществления его он подговорил мистера Паука, злую Колдунью, Осьминога, гигантского Орангутанга и Маленького Клоуна встать на его сторону За это он пообещал им кучу денег Но не тут-то было наш герой, посчитав что их головы не крепче орешков, решил положить конец этому злостному замыслу И вот, одев свою бейсболочку, Nutz отправился раз и навсегда разделываться с Близордом Вот тут-то и начинается вся история

**Уровень 1**

Наш герой выходит на улицу и начинает крутую разборку с помидорами-мутантами Наиболее легкий слособ мочить очередной помидор — запустить в него орех Но не простой, а специальный, с заточкой Когда такой орех попадает в помидор, то расчленяет его на две половинки, да так, что они разлетаются в разные стороны Помидоры на пути — не единственная неприятность в лес налетели гигантские пчелы (наверное, тоже мутанты), от них прямо житья нет Еще по пути вам будут попадаться ежи Прыгать на них нельзя (они же, ведь, колючие) Лучше всего сначала стянуть с них колючки с помощью мощного удара хвоста, или просто кинуть орехом. А потом делайте, что захотите. Можно двинуть ежу по чайнику или добить орехом. Однако, если увидите пень, знайте, что это добрый знак Если запрыгнуть в него, то вы попадете в бонус уровень В бонусе можно найти кучу призов десятки монет, жизненную энергию, а также самое главное оружие в игре — орехи

Пока вы промучаетесь, проходя два подуровня, в лесу наступит ночь, которая принесет новых гадов Это пауки, бегающие по своей паутине Их лучше всего приканчивать сразу, когда они спускаются вниз

Еще пара подуровней приведет вас к боссу — Мистеру Пауку Станьте в левый угол экрана и прыгайте ему на башку А когда начнут спускаться пауки сверху, то закидайте их орехами

**Уровень 2**

Из леса вы попадаете в парк сплошных приключений Прямо с самого начала на вас начинают наезжать маленькие мыши Но вы не отвлекайтесь на них, просто перепрыгивайте Советую вам взять защиту и, с ее помощью, добраться до первой стенки из кирпичей Если вы до нее доберетесь и пойдете обратно, то провалитесь в потайной ход, который приведет вас к бонус-уровню Но это не единственное место, где можно «подкрепиться» на втором подуровне вас сразу же ожидает переправа по канатной дороге,



которая приведет вас к концу подуровня. Добрались? Не спешите теперь идти вперед забравшись наверх, вы получите кучу призов

Дальше вас ожидает переправа по тарзанкам, что для белки пустяк Сложнее отыскать золотой ключ, с помощью которого надо будет открыть дверь в доме Путь к нему не легок Чтобы его достать, нужно вскарабкаться на самую макушку дерева Как только возьмете ключ, поспешите к столу, а потом, забравшись на стол, пододвинуть чугунок к полке Удалось? Если да, тогда пойдите вправо и включите выключатель чтобы встать на люстру и забраться на чердак На чердаке прыгайте по пчелам и доберетесь до жизни Пройдя чердак, вы попадаете на кухню Здесь вам встретятся новые противники электрические лампочки, которые бегают повсюду Лучше всего закидать их орехами Пробравшись на самый верх кухни, найдите в правом конце выключатель, нажав который вы сможете добраться до уменьшительной жидкости Выпейте ее и попадете в раковину Раковина настолько большая, что разделена на три подуровня Не знаю, какую посуду в ней мыли, но целые участки раковины заполнены соляной кислотой Чтобы их пересечь, в кислоту нужно столкнуть плотик из пробкового дерева Он очень хорошо держится на плаву и не растворяется Прыгните на плот и переправляйтесь на другую сторону

Дойдя до босса, держитесь середины экрана А когда этот здоровенный




Игра сделана фирмой OCEAN, в ней отличная графика, музыка и звуки. Зайдя в OPTIONS можно поставить автоматический бег добавить жизней и энергии

## Управление в игре

**B, A** — прыжок **Y** — кинуть орех
**X** — бег **Y и вниз** — удар хвостом

дому и заходите внутрь. Вот и босс нумер два! Это злая Колдунья, которая будет отстреливаться от вас черепками, а так же запускать тыквы, превращающиеся в хэллоуинов. Но все это ерунда: встаньте на полку справа и, когда колдунья будет пролетать внизу, то прыгайте ей на башку Если она после ваших многочисленных прыжков откинет ноги, то этот уровень будет пройден.

**Уровень 3**

Гостиная. Кто не знает, так это такая большая комната. В ней стоят стул и стол. Вам надо будет придвинуть стул к

Орангутанг исчезнет с экрана, не дергайтесь, стойте как стояли, и он сам прыгнет своей башкой вам под ноги Но будьте осторожнее, когда он высунет язык и начнет забрасывать вас глазами

**Уровень 5**

Улицы На улицах все те же пчелы, ежи и помидоры-мутанты Но появились еще и противные пугала, которые кидают в вас свои головы От них можно легко увернуться и метнуть в ответ орех Орехи, кстати, следует экономить, так как на улице они почти не растут Так что сначала подумайте, что вам сделать со следующим врагом свернуть ему шею или расчленить орехом Я бы свернул шею А хотя какая у пчел и помидоров шея — этого никто не знает Тогда я бы предпочел все-таки орехи Что-то я заговорился с этими орехами и шеями, лучше пойдемте дальше А дальше вот чего найдите дверь и зайдите в нее — вы попадете на другой конец уровня, где есть приз, с чьей помощью сможете летать и при этом еще, вдобавок, станете неуязвимым Если полететь вперед и вверх то на пути вам будут попадаться монеты, а в конце висит жизнь

На следующем подуровне проделайте то же самое, монет не будет, жизнь найдете Это тоже неплохо Будьте внимательны, переправа по летающим гамбургерам требует хорошей координации, отличной реакции и очень много внимания Дойдя до пятого босса —Маленького Клоуна (я бы не сказал, что он уж очень маленький), не старайтесь прыгать ему на голову — это только отнимет у вас кучу жизненной энергии Когда он вырастет и запустит три головы, то отстреливайте их по одной Как только отстрелите все — Клоун отдает концы

**Уровень 6** — последний

С улиц да в логово Близорда (Из огня да в полымя Из грязи к князю) На этом уровне ледяной покров сковывает ваши действия А пропасти, заполненные ледяной водой, отнимут кучу жизней Опять же птицы Чтобы увернуться от них, стойте на месте и ждите, когда они подлетят ближе и бросят в вас снежный ком — отбейте его хвостом Добравшись до ледяной избы, зайдите внутрь Эта изба больше напоминает холодильник, в котором ходят озлобленные чукчи (оголодали, наверное, а может, наоборот, рыбы объелись), которые кидают в вас копья Чукчины домашние животные, похожие на всем известного колобка с зубами, тоже не подарок

Потому, выйдя из избы и опять попав на лед, вы жутко обрадуетесь, что жизнь продолжается Скорее доберитесь до земли, и выход уже будет недалеко

И вот самый центр логова Близорда Множество телохранителей Здесь вам встретятся пингвины, кучкующиеся толпами, разделаться с ними будет очень не просто Я забиваю их хвостом Это наиболее беличий способ борьбы с врагами

Вы добрались до финальной цели До последнего и главного врага Перед решающим поединком подкрепитесь жизнью, которая будет лежать у вас прямо на пути Вот и сам Близорд Остерегайтесь его леденящего дыхания оно сдует вас в пропасть Этот босс очень сложный Если быть честным, то я сам так и не забил его Редактор не дал времени, сдавай статью, говорит, пусть этот тип поживет еще немного Так что прошу вас, напишите мне, чем все-таки заканчивается эта история

***Просто Серега, г. Москва***


Многие исследователи «Мортал Комбатов» задаются вопросом — а что герои делают в промежутках между Смертельными Битвами?
На эту тему — КОМИКС Александра Макарова и Артема Сафарбекова
...И ГРЯНЕТ
3
СМЕРТЕЛЬНАЯ БИТВА
Мнение редакции о развитии событий, связанных с персонажами «Mortal Kombat», не обязательно совпадает с мнением авторов статей и комиксов на эту тему.



Слушай, Саб-Зиро!
Мне все-таки не понятно, ...
...зачем клану понадобилось превращать нас в киборгов?
Как будто мы и без этого не выполняли все приказы клана?
Или я не прав? Ты-то что молчишь?
Не трать силы на болтовню Смоук! Что сделано то сделано
Тем временем, в клане Лин Кью...
А, Кано! Надеюсь, ты принес мне хорошие вести!
Да, господин. Мы обнаружили местонахождение беглецов!
Уверен, они не успели далеко уйти.
Измена должна быть наказана!
Вернуть их покорными или мертвыми!
Я поручаю это лучшим нашим киборгам LK-404 и LK 979
Сайрекс и Сектор!
Цель обнаружена! Приступаю к уничтожению!
ДАХ!
Смоук! Засада! Это киборги клана!
Засада говоришь?
Сейчас они об этом горько пожалеют!
Черт возьми, куда он делся?
Он же только что был здесь!
Цель атакована. Понесенный ущерб оценивается...
БАЦ
О-о-ох!!!
Тем временем Саб-Зиро объяснял Сайрексу, что нападать из-за угла неприлично.
КЛЯНГ
Сейчас я научу тебя правилам хорошего тона!
Пространственная степень подвижности 40%... 20%... 6%
Я же говорил, что железяка никогда не заменит живого человека.
О, черт! Он включил режим самоуничтожения. Надо сматываться!
ПИК
ПИК
ПИК
БАБАХ!
Хорошо еще, что жив остался, царапиной на лице отделался.
Куда же делся второй робот? Надеюсь, со Смоуком все в порядке.
Но Саб-Зиро ошибался...
Что случилось? Почему ты один где LK 404?
Докладывает киборг LK-979, кодовое имя «Сектор»
Задание выполнено объект доставлен с минимальными повреждениями...
Связь с киборгом LK-404, кодовое имя «Сайрекс» потеряна
Проклятье! Сайрекс не справился с заданием
Саб-Зиро ушел безнаказанным, а мы потеряли киборга! Император будет недоволен.
Хотя я знаю, как исправить положение. Мы возьмем другого киборга который...
...уничтожит Саб-Зиро! Нам поможет наш новый друг Смоук!
Запредельный мир.
Соня! Потерпи немного! Сейчас я тебя освобожу.
Джакс, ты?! Наконец-то!
О, боже! Что с твоими руками, они...
Да, Соня, они — биометаллические. Я пришел сюда, чтобы спасти тебя, но попал в плен к Императору.
Он начал переделывать меня в киборга, чтобы использовать против Земли. Но мне удалось сбежать.
Но, Джакс, как мы отсюда выберемся?!
Император готовит новое вторжение на Землю; Уже открывается телепортал...
...Попробуем проскочить!
Пора! Портал уже достаточно раскрылся, чтобы уйти через него...
Это всего лишь небольшое препятствие...
...на пути домой. Не обращай внимание на этих придурков, Соня!
КЛАЦ
БАЦ
Ну что, возвращаемся в наш мир?
Да, мы и так здесь слишком задержались
Земля Север Америки Окраина провинциального городка


Слушай, Саб-Зиро!
Мне все-таки не понятно,
...зачем клану понадобилось превращать нас в киборгов?
Как будто мы и без этого не выполняли все приказы клана?
Или я не прав? Ты-то что молчишь?
Не трать силы на болтовню Смоук! Что сделано то сделано
Тем временем, в клане Лин Кью...
А, Кано! Надеюсь, ты принес мне хорошие вести!
Да, господин. Мы обнаружили местонахождение беглецов!
Уверен, они не успели далеко уйти.
Измена должна быть наказана!
Вернуть их покорными или мертвыми!
Я поручаю это лучшим нашим киборгам LK-404 и LK 979
Сайрекс и Сектор!
Цель обнаружена! Приступаю к уничтожению!
ДАХ!
Смоук! Засада! Это киборги клана!
Засада говоришь?
Сейчас они об этом горько пожалеют!
Черт возьми, куда он делся?
Он же только что был здесь!
Цель атакована. Понесенный ущерб оценивается...
БАЦ
О-о-ох!!!
Тем временем Саб-Зиро объяснял Сайрексу, что нападать из-за угла неприлично.
КЛАНГ
Сейчас я научу тебя правилам хорошего тона!
Пространственная степень подвижности 40%... 20%... 6%
Я же говорил, что железяка никогда не заменит живого человека.
О, черт! Он включил режим самоуничтожения. Надо сматываться!
ПИК
ПИК
ПИК
БАБАХ!
Хорошо еще, что жив остался, царапиной на лице отделался.
Куда же делся второй робот? Надеюсь, со Смоуком все в порядке.
Но Саб-Зиро ошибался...
Что случилось? Почему ты один где LK 404?
Докладывает киборг LK-979, кодовое имя «Сектор»
Связь с киборгом LK-404, кодовое имя «Сайрекс» потеряна
Проклятье! Сайрекс не справился с заданием
Саб Зиро ушел безнаказанным, а мы потеряли киборга! Император будет недоволен.
Хотя я знаю, как исправить положение. Мы возьмем другого киборга который...
...уничтожит Саб Зиро! Нам поможет наш новый друг Смоук!
Запредельный мир.
Соня! Потерпи немного! Сейчас я тебя освобожу.
Джакс, ты?! Наконец-то!
О, боже! Что с твоими руками, они...
Да, Соня, они — биометаллические. Я пришел сюда, чтобы спасти тебя, но попал в плен к Императору.
Он начал переделывать меня в киборга, чтобы использовать против Земли. Но мне удалось сбежать.
Но, Джакс, как мы отсюда выберемся?!
Император готовит новое вторжение на Землю. Уже открывается телепортал...
...Попробуем проскочить!
Пора! Портал уже достаточно раскрылся, чтобы уйти через него...
Это всего лишь небольшое препятствие...
... на пути домой. Не обращай внимание на этих придурков, Соня!
КЛАЦ
БАЦ
Ну что, возвращаемся в наш мир?
Да, мы и так здесь слишком задержались
Земля Север Америки Окраина провинциального городка


Взгляните, шериф Бар давно закрыт, а внутри горит свет. Что-то здесь не так...
Может, это ограбление? Нужно связаться с управлением, пусть вышлют подмогу.
Куда же вы, шериф?!
Не надо никакой подмоги, я сам разберусь.
А ты оставайся на улице и жди меня
Я — шериф Кертис Страйкер! Ты обвиняешься в проникновении в частное владение...
...подозреваешься в краже. Предлагаю тебе сдаться без сопротивления!
Я ждал тебя, Страйкер! Земля в опасности! Начинается вторжение сил Потустороннего мира.
Ты являешься одним из избранных воинов, способных защитить наш мир!
Да ты, парень, видно «травки» накурился! А с наркоманами у меня разговор короткий!
Ну-ка, сынок, вытаскивай свой томагавк, так я от нашего разговора получу больше удовольствия.
Постой! Я знал, что ты будешь появишься!
У меня было видение! Со мной говорил сам Райден!
Ну, точно! У тебя уже глюки! Будет, что написать в отчете: «Вооруженный наркоман напал на полицейского при исполнении служебных обязанностей...»
Кстати, ты имеешь право не отвечать на вопросы, но все, что ты скажешь, может быть использовано против тебя. Ну, дальше сам знаешь!
КЛАЦ
Спустя мгновения...
Чертов легавый! Ты так ничего и не понял!
Это наш последний шанс спасти Землю!
Давай, давай, влезай, спасатель!
Побереги свои байки для сокамерников! Они им очень понравятся!
В полицейском участке.
Там у меня в машине задержанный по подозрению в ограблении бара. Оформи и отведи в камеру
Есть сэр! Кстати, в вашем кабинете сидит весьма странная парочка. Говорят, что им позарез нужен шериф
Кто вы такие? Что нужно? Выкладывайте, и побыстрее. У меня дел по горло!
Майор Джексон Бриггс и лейтенант Соня Блейд, спецподразделение армии США.
Нам удалось вырваться из Запредельного мира. Мы должны предупредить правительство о грозящей Земле опасности.
Дайте-ка, я угадаю!
Случаем, не очередные инопланетяне хотят захватить старушку-Землю?
Он нам не верит, Джакс! Покажи ему!
Эй, ты, придурок! У меня нет желания смотреть, как ты раздеваешься!
Дело принимает серьезный оборот. Эту парочку не мешает задержать и, как следует, во всем разобраться.
Император Запредельного мира готовит вторжение на Землю. Если вы не верите мне, взгляните на это... Разве в нашем мире есть такие технологии?!
Хорошо, я отведу вас к вашему единомышленнику.
Эй, сержант! В какую камеру вы посадили моего наркомана?
Проклятье! Что здесь происходит?!
Довольно, Страйкер! Или ты решил арестовать всех воинов Света и противостоять Императору в одиночку?! Боюсь, не выйдет! Ваша сила в единстве. Только вместе вы сможете победить в Смертельной Битве с силами тьмы.
А это еще кто?!
Саб Зиро! Он вернулся не как член клана Лин Кью, а как непримиримый враг Шанг Цунга и его Повелителя!
Это расчетливые и коварные противники. Злобный колдун Шанг Цунг уже много лет живет на Земле и знает все слабости человеческой души. Поэтому для победы вам придется не только применить свое мастерство бойцов, но и мобилизовать все душевные силы.
Среди них Шива — представительница расы четырехруких существ; кентавр Мотаро...
Шанг Цунг и его приспешник Кано подготовили для Императора киборгов-убийц, бездушных и безжалостных. В императорской свите множество грозных воинов.
...царственная супруга Императора, умершая много столетий назад и возродившаяся в нашем мире, чтобы дать возможность Императору проникнуть на Землю, и другие. Все эти воины сильны в бою, но не это главное.
Итак, все в сборе. Вы, собравшиеся здесь, являетесь избранными воинами, призванными защитить Землю от вторжения войск Шао Кана. Да, Страйкер, каким бы абсурдом это тебе ни казалось, но катастрофа уже близка. И вы — единственные люди на планете, способные дать отпор захватчикам.
Главное — берегите свои души, когда грянет Mortal Kombat 3!!! Это были последние слова Райдена.



Взгляните, шериф Бар давно закрыт, а внутри горит свет. Что-то здесь не так…
Может, это ограбление? Нужно связаться с управлением, пусть вышлют подмогу.
Куда же вы, шериф?!
Не надо никакой подмоги, я сам разберусь.
А ты оставайся на улице и жди меня
Я — шериф Кертис Страйкер! Ты обвиняешься в проникновении в частное владение…
…подозреваешься в краже. Предлагаю тебе сдаться без сопротивления!
Я ждал тебя, Страйкер! Земля в опасности! Начинается вторжение сил Потустороннего мира.
Ты являешься одним из избранных воинов, способных защитить наш мир!
Да ты, парень, видно «травки» накурился! А с наркоманами у меня разговор короткий!
Ну-ка, сынок, вытаскивай свой томагавк, так я от нашего разговора получу больше удовольствия.
Постой! Я знал, что ты появишься!
У меня было видение! Со мной говорил сам Райден!
Ну, точно! У тебя уже глюки! Будет, что написать в отчете: «Вооруженный наркоман напал на полицейского при исполнении служебных обязанностей…»
Кстати, ты имеешь право не отвечать на вопросы, но все, что ты скажешь, может быть использовано против тебя. Ну, дальше сам знаешь!
КЛАЦ
Спустя мгновения…
Чертов легавый! Ты так ничего и не понял!
Это наш последний шанс спасти Землю!
Давай, давай, влезай, спасатель!
Побереги свои байки для сокамерников! Они им очень понравятся!
В полицейском участке.
Там у меня в машине задержанный по подозрению в ограблении бара. Оформи и отведи в камеру
Есть сэр! Кстати, в вашем кабинете сидит весьма странная парочка. Говорят, что им позарез нужен шериф
Кто вы такие? Что нужно? Выкладывайте, и побыстрее. У меня дел по горло!
Майор Джексон Бриггс и лейтенант Соня Блейд, спецподразделение армии США.
Нам удалось вырваться из Запредельного мира. Мы должны предупредить правительство о грозящей Земле опасности.
Дайте-ка, я угадаю!
Случаем, не очередные инопланетяне хотят захватить старушку-Землю?
Он нам не верит, Джакс! Покажи ему!
Эй, ты, придурок! У меня нет желания смотреть, как ты раздеваешься!
Дело принимает серьезный оборот. Эту парочку не мешает задержать и, как следует, во всем разобраться.
Император Запредельного мира готовит вторжение на Землю. Если вы не верите мне, взгляните на это… Разве в нашем мире есть такие технологии?!
Хорошо, я отведу вас к вашему единомышленнику.
Эй, сержант! В какую камеру вы посадили моего наркомана?
Проклятье! Что здесь происходит?!
Довольно, Страйкер! Или ты решил арестовать всех воинов Света и противостоять Императору в одиночку?! Божок, не выйдет! Ваша сила в единстве. Только вместе вы сможете победить в Смертельной Битве с силами тьмы.
А это еще кто?!
Саб Зиро! Он вернулся не как один клана Лин Кью, а как непримиримый враг Шанг Цунга и его Повелителя!
Это расчетливые и коварные противники. Злобный колдун Шанг Цунг уже много лет живет на Земле и знает все слабости человеческой души. Поэтому для победы вам придется не только применить свое мастерство бойца, но и мобилизовать все душевные силы.
Среди них Шива — представительница расы четырехруких существ; кентавр Мотаро…
Шанг Цунг и его приспешник Кано подготовили для Императора киборгов-убийц, бездушных и безжалостных. В императорской свите множество грозных воинов.
…царственная супруга Императора, умершая много столетий назад и возродившаяся в нашем мире, чтобы дать возможность Императору проникнуть на Землю, и другие. Все эти воины сильны в бою, но не это главное.
Итак, все в сборе. Вы, собравшиеся здесь, являетесь избранными воинами, призванными защитить Землю от вторжения войск Шао Кана. Да, Страйкер, каким бы абсурдом это тебе ни казалось, но катастрофа уже близка. И вы — единственные люди на планете, способные дать отпор захватчикам.
Главное — берегите свои души, когда грянет Mortal Kombat 3!!! Это были последние слова Райдена.

# ФЕНОМЕН MORTAL KOMBAT

*Есть другие игры,*
*Но все это — ДРУГИЕ игры*

Утих шум и ажиотаж, почти сошли на нет бурные обсуждения возможно существующих секретов, картриджи с МК 3 остывают в своих коробках. Бум прошел. Вернулся тот период тягостного ожидания, который мы испытывали уже два раза, только теперь все ждут Ultimate MK 3. Как на дрожжах растут новые вопросы: выйдет ли UMK 3 на шестнадцатибитках или только на 3DO и Ultra 64, будет ли он так же хорош, как предыдущие игры (могу по секрету сказать сразу — будет!). Скорее всего, новая часть выйдет где-то в середине лета, у нас появится осенью, а что же делать все эти три месяца? Играть! Играть в МК, МК II, МК 3 — ведь они на самом деле никогда не приедаются! Интерес может спадать на время, но каждый раз мы, не перенеся долгой разлуки с любимой игрушкой, возвращаемся к ней снова и снова. И опять, как в первый раз, ужасаемся при виде забытых Fatality, радуемся, вспоминая, как делать чей-то pit move, удивляемся, случайно выходя на Рептилию или Смоука... Все это можно объединить двумя словами: Mortal Kombat. И все. Все сказано. Все ясно. Всем понятно. И пусть злые языки бормочут о высасывании идей из пальца, закате и деградации сериала, мы верим и знаем, что этого не случится, что этого не допустят. Кто не допустит? Да кто угодно: Тобиас, Буи, Райден, вы... Комбатистов слишком много, чтобы их разочаровывать. Что бы ни говорили, МК сейчас находится на пике своего развития. Почему мне так кажется? А давайте совершим небольшое путешествие во времени...

Саб Зиро и Лю Канг — единственные выборные герои, присутствующие во всех частях МК.

## Mortal Kombat: экскурс в историю

**Весна 1992 г.** За закрытыми дверями компании Midway Manufacturing Co. в обстановке строгой секретности программист Эд Буи и художник Джон Тобиас обсуждают идею создания принципиально новой видеоигры. Буи только что завершил программирование игр High Impact и Super High Impact. Обе посвященные американскому футболу, они использовали технологию оцифровки живых актеров. Тобиас заканчивал работу над такими продуктами, как Total Carnage и Smash TV, рисованными и очень кровавыми «стрелялками».

Буи и Тобиас решают объединить лучшие черты их предыдущих работ с захватывающим действием из капкомовской серии «Street Fighter». Так рождается концепция жестокого, реалистичного файтинга с большими оцифрованными персонажами, с Жан-Клодом Ван Даммом в главной роли. Увы, заполучить Ван Дамма не удается, и Тобиас нанимает группу мастеров боевых искусств из местного спортивного клуба. В игру изначально планируется включить семерых бойцов: Джонни Кейджа, Лю Канга, Скорпиона, Саб Зиро, Райдена, Кано и Кертиса Страйкера. Но после того, как бета-тесты выявили интерес аудитории к девушке-бойцу, персонаж Страйкера заменяют на Соню Блейд, роль которой играет инструктор по аэробике Элизабет Малекн. Так же включаются два босса: превращающийся Шанг Цунг и четырехрукий монстр Горо, «оживленная» резиновая кукла.

**1 октября 1992 г.** Фирма Midway представляет боевик, названный Mortal Kombat («Смертельная схватка»), на выставке игровых автоматов в городе Нэшвилле, Теннесси. Игра сразу же привлекает внимание тысяч геймеров яркой, реалистичной графикой и безупречным управлением,






а также вызывает широкие дебаты в Конгрессе США из-за своей жестокости, так как некоторые комбинации кнопок позволяют победителю буквально терзать поверженного противника леденящими душу приканчивающими движениями — Fatality. Они включают в себя отрубание голов, сжигание и даже (в случае с Кано) вырывание трепещущего сердца из груди умирающего оппонента.

Имя: Джон Тобиас
Дата рождения: 24 августа 1970
Профессия: художник/дизайнер
Образование: Американская Академия Искусств в Чикаго

Имя: Эд Бун
Дата рождения: 22 марта 1964
Профессия: программист/дизайнер
Образование: данных нет

**Ноябрь 1992 г.** Под предлогом устранения некоторых ошибок в оригинальной версии МК, Эд Бун закрывается на два дня в своем офисе и тайно добавляет в игру нового, «скрытого» героя: зеленого ниндзя Рептилию. Условия выхода на этого персонажа очень специфичны.

**Июль 1993 г.** Бун и Тобиас публикуют статью в журнале Video Games, где предают гласности способы выполнения всех Fatality и точно объясняют, как найти Рептилию. На тот момент это был первый случай объяснения каких-либо секретов игры самими ее создателями.

*С изданием Ultimate количество скрытых героев драматически возросло.*

**13 сентября 1993 г.** («Смертельный понедельник»). Компания Acclaim Entertainment выпускает реализации МК для четырех домашних приставок: MegaDrive, SNES, GameGear и GameBoy. Политика искоренения насилия в играх, проводимая Нинтендо, приводит к «санитаризации» версий МК для SNES и GameBoy (из обеих игр исключается большинство оригинальных Fatality и убирается кровь). Фанаты МК обещают никогда не простить этого Нинтендо. Версии для сеговских приставок сохраняют аркадную кровь и добивания, их просто запирают на секретный пароль. В результате МК для MD продается по отношению к SNES-версии в пропорции 8:1. Более шести миллионов копий МК расходятся по всему миру. Через несколько месяцев появится версия игры для Mega CD и CDX.

Один полезный адресок для супер фанатов: John Tobias/Ed Boon, c/o Williams Electronics 3401 N. California Ave. Chicago, Illinois 60618 USA

**21 октября 1993 г.** Midway представляет Mortal Kombat II на выставке игровых машин в Анахейме, Калифорния. Джонни Кейдж, Лю Канг, Райден, Рептилия, Скорпион и Саб Зиро возвращаются. К ним присоединяются Кунг Лао, Китана, Милена, Барака и персонаж Кертиса Страйкера, которого в последний момент переименовывают в майора Джексона «Джакса» Бриггса. Также теперь можно подраться омолодившейся версией Шанг Цунга. В игре два босса: император Шао Кан и оживленный стоп-кадровой мультипликацией гигант Кинтаро, а также три скрытых героя: Джейд, Смоук и Нуб Сэйбот. Вдобавок к расширившемуся арсеналу атак каждый персонаж получает по пять приканчивающих движений, в которые входят два кровавых Fatality, одно Младенчество (превращение врага в грудного малыша), Дружба (намеренно веселого содержания) и добивание, связанное с определенными декорациями игры.

Да нельзя никого насадить на крюк или скинуть к деревьям, успокойтесь вы!

**9 сентября 1994 г.** («Смертельная пятница»). Acclaim издает версии МК II для SNES, MD, GG и GB, реализации на платформах 32X и Saturn последуют позже. Из-за опасности большого расхождения в цене с играми для сеговских приставок, Нинтендо не подвергает версию SNES цензуре, как это было год назад с оригинальным МК. Прибыль, полученная только за первую неделю продаж игры, превышает 50 млн. долларов.

## Ой, мы лажанулись!

В комиксе из номера 22 Кано зовут конечно, не Кан, а Кано, так как Кан — это злой Император, а вовсе не Канг, также как и Кунг это не Канг, а ведь есть еще и Cant…
В текст секретов в номере 23 (стр.89) закрался дух Бараки и все напутал. Конечно, kooler stuff задействуется комбинацией SELECT, A, B, ВПЕРЕД, НАЗАД, и так далее… Барака перепутал также некоторые цунговы превращения, как только еще раз все перепроверим, обязательно вновь опубликуем полный их список.
А четвертая таблица так и не найдена. Может, это миф?

**23 марта 1995 г.** На компьютерном шоу в Рено, Невада, представлен Mortal Kombat 3. Игрокам вновь доступны Лю Канг, Шанг Цунг, Джакс и Кунг Лао. Возвратились Кано и Соня. Появляются совсем новые герои: Сектор, Сайрекс, Синдел, Шива, Найтвульф, Кабал и, наконец, персонаж по имени Кертис Страйкер. Смоук тоже возвращается, но теперь им можно управлять, только зная особый пароль. Главный злодей все еще Шао Кан, но к нему присоединяется второй босс, кентавр Мотаро. Нуб Сэйбот продолжает скрываться в тенях как неконтролируемый скрытый боец. Появляется возможность бегать и даже щадить проигравшего, правда, временно. Можно превращаться в животное и совершать новое добивание, называемое Зверством.

**18 августа 1995 г.** Компания New Line Cinema выпускает на экраны полнометражный фильм «Смертельная схватка», основывающийся на сюжете игры. Этот блокбастер собирает 23 миллиона долларов за один только первый уикенд показа.

Держу пари, что никто не остался равнодушен к Бриджит Уилсон, сыгравшей в фильме роль Сони Блейд! Хотите черкнуть ей пару строк?
Bridgette Wilson, c/o The Gersh Agency P.O. Box 5617 Beverly Hills, Ca 90210 USA



**14 сентября 1995 г.** Представлением в нью-йоркском концертном зале Radio City начинается Мировое Турне МК – гигантское шоу, зрители которого одновременно являются его участниками. Маршрут турне охватывает более двухсот (200!) городов США, Мексики, Европы и Японии.

> Появилось сообщение, что некий компьютерный гений взломал программу игрового автомата МК 3, чтобы задействовать Смоука. Может, это рекламный анекдот?

**21 сентября 1995 г.** В преддверии появления домашних версий МК 3 оригинальный аркадный третий Комбат проходит через ряд изменений и получает новое имя: Ultimate Mortal Kombat 3. В игру добавляются такие известные личности, как Китана, Скорпион, Джейд, Рептилия. Используя коды, сходные с кодом для игры Смоуком в МК 3, можно задействовать также Милену, Ермака, старого Саб Зиро (в маске), старого (не роботизированного) Смоука, Нуба Сайбота и загадочного ниндзя Рейна. Пока это самая большая по количеству игроков версия МК.

**13 октября 1995 г.** («Пятница, 13-е»). Компания-сателлит Midway, Williams Entertainment, выпускает домашние версии МК 3 для приставок SNES, MD и Playstation. Вскоре появятся реализации для GameBoy и GameGear. В это время Бун и Тобиас заняты прощупыванием почвы для МК 4...

Теперь, дорогие мои, мы займемся тем, чем грешат только бабульки – пенсионерки и закоренелые комбатисты: мы немного посплетничаем. Все три игры окружает огромное количество слухов, догадок. Что из них правда? Что вымысел?

Мне как одному из основателей Московского МК-клуба при редакции «Великого D», известна некоторая действительно достоверная информация из истории создания легендарного сериала, с которой мы сейчас и познакомимся.

**Итак, ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО:**

...что на самом деле МК создают пятеро (см. фото, по часовой стрелке): Эд Бун, главный программист и дизайнер; Джон Тобиас, главный художник и сценарист; Джон Вогель, вспомогательный компьютерный художник; Тони Госки, вспомогательный художник по декорациям («Живой лес» – его работа) и Дэн «Тости» Форден, композитор;

Так выглядит эскиз Живого леса, выполненный Тони Госки.

...что Райден, японский бог грома, на самом деле считался большим пройдохой и бабником, и все время таскал с собой большой барабан;

...что Лю Канг задумывался как традиционный бритоголовый шаолиньский монах, но актер ХоСунг Пак наотрез отказался брить волосы, поэтому Канг скорее напоминает Брюса Ли, чем лысого китайского инока. Зато Ричард Дивицио, игравший Кано в третьей части игры, «обскинхедил»-таки голову, чем еще больше приблизился к природе своего персонажа;



Пара слов о «синем экране». Эта технология довольно широко используется на телевидении. Суть ее состоит в том, что актер снимается камерой на каком-нибудь одноцветном фоне. Затем изображение вводится в компьютер, который фильтрует кадр, вычленяя самого актера из декорации. Главное, чтобы в одежде снимающегося человека не присутствовал цвет фона, иначе это приведет к нежелательным «провалам» в картинке. В работе над МК использовался синий фон, и именно поэтому костюмы Райдена и Кунг Лао изначально носили красный и зеленый цвета. При обработке их просто перекрасили.

...что на съемках МК все удары выполнялись актерами на резиновом мате во избежание травм, снимались на видеокамеру системы Hi 8 и обрабатывались Тобиасом на компьютере. Все воздушные атаки выполнялись на специально подставленном стуле. Во время работы над МК II разработчики обзавелись профессиональной телекамерой стоимостью в 20.000 долларов и начали использовать технологию «синего экрана» (см. вставку);

...что Эд Бун опрыскивал занятых актеров водой из брызгалки, чтобы придать большую рельефность их мускулам, а Тобиас, ругавший многие оцифрованные игры (прежде всего, Lethal Enforcers) за отсутствие ярких цветов, при обработке изображения на компьютере добавлял броские оттенки и всевозможные блики на одежде и экипировке бойцов;

...что вся идея с инфракрасным глазом Кано родилась после того, как Тобиас заглянул к себе в гардероб в поисках кобуры от пистолета и наткнулся на старую маску для праздника Марди Грас. Маска тут же была разрезана и водружена на Ричарда Дивицио. Так Кано стал Кано;

...что Дэн Форден получил прозвище «Тости» после того, как однажды, сделав скорпионово Fatality, воскликнул «You are toasted!» («Ты поджарился, как гренки!»). Именно «тости» пропевает Форден, высовываясь из нижнего правого угла экрана, а никакое не «вупи» и не «юпи», как это может показаться;

...что и высокий тенор Лю Канга, и баритон Скорпиона на самом деле принадлежат Эду Буну, а Шао Кана озвучивает Стив Ричи, создатель нескольких мидвеевских автоматов для пинбола;

...что сначала предполагалось, что Райден, выполняя свой горизонтальный полет, будет кричать какую-нибудь японскую фразу, но это получилось просто отвратительно. Тогда Форден, голос Райдена, просто начал вопить в микрофон всякую тарабарщину, и это зазвучало как вполне членораздельная фраза. Я встречал людей, которые на полном серьезе уверяли, что он по-русски кричит «Рыба ест людей!»

Эпидемия versus-кодов не закончилась! Только что мы откопали свеженький! На SNES наберите И1(221) И2(557), и вы сможете выбить противника апперкотом с любой декорации!

...что в оригинале Кинтаро должен был иметь всего две руки и быть обычным выборным бойцом. По легенде, он был взращен на горных склонах Тибета тиграми. Но создать нужный костюм не представлялось возможным, а у Тобиаса был почти готов первый босс, к которому и перешли тигриные полосы и имя Кинтаро;

...что все секреты придумывает программист Эд Бун, не рассказывая о них никому, даже Тобиасу;

...что все суперудары и приканчивающие движения рисуются от руки. Например, Кэтлин Замиар только встала в позу китаниного захвата веером, а сам веер и волны от него нарисовал Тобиас. Превращение Лю Канга в дракона — работа Вогеля, который, используя начальную картинку ХоСунг Пака и конечную —тобиасовского дракона, плавно соединил их, используя компьютерную морфинг-программу;

Какой бы совершенной ни была видеопленка, она все равно искажает изображение, добавляет по контурам предметов разноцветную «пургу», полосы. Вогель и Тобиас все это устраняли. Нужно было из миллионов цветов, составляющих картинку, оставить всего 256 основных, сгладить резкие тени, коснуться мускулов, а если надо — даже выражения лица бойца!

...что Горо, Кинтаро и Мотаро были вылеплены из пластилина скульптором Куртом Чиарелли, а потом отлиты в латексе и раскрашены. Немного мультипликации, и они уже бушуют на экране, сея хаос и смятение!

...что физиономия дерева в Живом лесу на самом деле перекрашенное и измененное лицо Эда Буна;

...что в МК 3 должен был быть еще один герой, некий бугай с огромным молотом. Но из-за нехватки памяти от персонажа отказались в пользу Смоука, а молоток достался Шао Кану, в руках которого он выглядит как джойстик в клюве павлина;

...что зачастую рабочий день при создании МК 3 длился 24 часа подряд. Все буквально «горели» на работе. Постоянно менялся внешний вид Шанг Цунга, и Тобиас закончил вносить в него последние поправки буквально за несколько недель до выхода самой игры;

...что именно по просьбам игроков в МК 3 были включены Зверства, а в UMK 3 — матчи на выживание с двумя противниками (как в первой части) и персонаж Ермака, красного воина-тени, слух о существовании которого ходил еще с выхода МК в 1992 году;

...что перекрашивание героев в разные цвета (в Ultimate Скорп, Смоук, Рел, Саб, Ермак, Сайбот и Рейн — в общем-то один и тот же разноцвет-

Как видите, МК популярен не только у геймеров, но и у кинозрителей нашей страны.




ный ниндзя, имеющий разные супер-удары) практикуется в целях экономии памяти компьютера: одинаковые картинки занимают меньше места, чем принципиально разные. Естественно, это не нравится игроманам, которые поговаривают о том, что Т. и Б. пошли по пути наименьшего сопротивления и жертвуют качеством ради количества;

...что готовящийся к выходу МК 4 точно будет иметь другой engine, возможно это будет полностью трехмерный файтинг в стиле Toh Shin Den или Tekken, а это делает маловероятным его появление на шестнадцатибитках, почти не ворочающих полигоны. Обидно;

...что зато Бун и Тобиас искренне хотят увидеть в МК 4 такие небезызвестные персоны, как Райден и Барака, и возможно даже воскресить Горо и... Кейджа! Как говорится, «Кейдж умер, да здравствует Кейдж!!»

Надеюсь, что вы узнали много нового и интересного или хотя бы не заснули, читая эти странички. Жизнь не стоит на месте, мы движемся вместе с нею, а МК движется вместе с нами. Пока под вопросом выход телесериала, не известна и дата появления мультсериала. Никто еще не видел настоящий МК 3 для восьмибиток. Но мы знаем, все это будет! Все-таки Комбат еще будет жить, расти, ужасать и радовать нас! Остается только играть и ждать. Три месяца. Осенью все взорвется. Снова. Как обычно. Как всегда.



# СЛОВАРИК ЖАРГОНА КОМБАТИСТА

**Ахыбмдмщ, понтота, нунифигасебе** — апперкот, на который можно поймать прыгающего противника. Чаще всего можно встретить в бою Канга против любого из роботов. В старину также наблюдался в битвах с Баракой.

**Беспонтовка, сущ.** — действующая на нерве болтовня человека, наблюдающего, как вы играете в МК. Обычно этим хотят показать преклонение перед другими файтингами в надежде рассердить вас или прервать вашу игру (напр.: «Хватит грузить меня беспонтовкой, дай спокойно сыграть в Мортал Комбат!»).

**Бурда, сущ.** — результат ограниченной, несостоятельной игры, когда после ряда побед следует несколько прямых поражений (напр.: «Вчера Купа было не остановить, но сегодня ему не везет — ну и бурда!»).

**Глюк, сущ.** — игрок, имеющий о себе очень высокое мнение, хотя на самом деле... Обычно глюки характеризуются бездумным нажатием кнопок и отсутствием чувства ритма ( щенок, который шатается ). Их сразу делают.

**Обсдаться, гл.** — забыть поставить блок.

**Сделать, гл.** — забить человека в большом количестве матчей для двух игроков. Частое явление при встрече новичка с испытанным ветераном.

**Супец (1), сущ.** — стиль управления определенным персонажем, выливающийся в полный сушняк.

**Супец (2), сущ.** — нечестная игра (перекидывание, перекидывание, подсечка, перекидывание). Нечестная, но очень зрелищная.

**Сушняк, сущ.** — flawless victory, чистая победа.

**Шататься, гл.** — беспомощно двигаться по экрану, тщетно пытаясь применить супер удар. Часто происходит из-за того, что игрок недостаточно опытен или мало тренировался (напр.: «Что ты там шатаешься, Файербол — это два раза вперед и высокая рука, идиот!»).

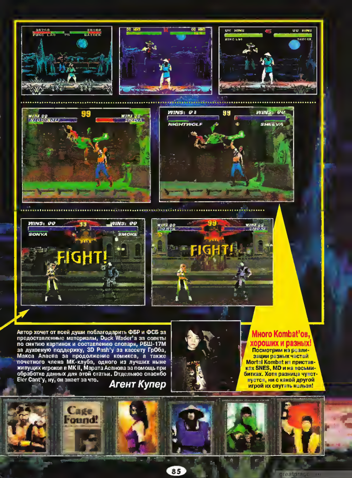
**Щенок (1), сущ.** — геймер, считающий себя сверхбойцом, но проваливающийся на первых же поединках (напр.: «Гиви будет говорить, что он лучший игрок Найтвульфом на планете, но посади его за джойстик, и ты поймешь, что он просто щенок»).

**Щенок (2), сущ.** — игрок в Killar Instinct.

**Эвакуировать, гл.** — побеждать, играя так нечестно, что все оппоненты покидают вас (напр.: «Когда Пета зашел в аркаду, он прошептал со зловещим блеском в глазах: «Пора эвакуировать!»).

Примечание 1. Все термины свободно склоняются, спрягаются, из них модно образовывать прилагательные и отглагольные существительные.

Примечание 2. Подслушано в одной из московских аркад: «Ну и шатун! Да я супец из этого глючного щенка сделаю! Только он обсдастся, я его с такой бурдой засушу, что он беспонтовку запорет! Всё, пора эвакуировать!»




Автор хочет от всей души поблагодарить ФБР и ФСБ за предоставленные материалы, Duck Wader'a за советы по снятию картинок и составлению словаря, РБШ-17М за духовную поддержку, 3D Pash'y за кассету ГрОба, Макса Алаева за продолжение комикса, а также почетного члена МК-клуба, одного из лучших ныне живущих игроков в MK II, Марата Асанова за помощь при обработке данных для этой статьи. Отдельное спасибо Eier Cant'y, ну, он знает за что.

***Агент Купер***

**Много Kombat'ов, хороших и разных!**

Посмотрим на реализации разных частей Mortal Kombat на приставках SNES, MD и на восьмибитках. Хотя разница чувствуется, ни с какой другой игрой их спутать нельзя!




# ВНИМАНИЮ УЧАСТНИКОВ КОНКУРСА! ALL GAMERS, ATTENTION, PLEASE!

**КОНКУРС ЖУРНАЛА «ВЕЛИКИЙ D» ПРОДОЛЖАЕТСЯ И НАЧИНАЕТСЯ ЕГО ПЯТЫЙ ЭТАП.**

**ЕЩЕ РАЗ ПОЗДРАВЛЯЕМ ПОБЕДИТЕЛЕЙ ЧЕТВЕРТОГО ЭТАПА, ПОЛУЧИВШИХ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ПРИЗЫ ОТ КОМПАНИИ «БУКА»!**

**(Кто не знает, пусть откроет первую страницу журнала «Великий D» N24).**

География участников конкурса значительно расширилась, к нашим читателям из 134 городов, названных в «Великом D» N21, присоединились геймеры Бердянска (Украина), Витебска (Беларусь), Вышнего Волочка, Джанкоя (Украина), Запорожья (Украина), Игарки, Кара-Балта (Киргизия), Кутаиси (Грузия), Макеевки (Украина), Нарвы (Эстония), Новоалтайска, Орска, Полтавы (Украина), Приозерска (Казахстан), Севастополя (Украина), Симферополя (Украина), Советской Гавани, Софии (Болгария), Сургута, Ташкента (Узбекистан), Туймазы (Башкирия). Поэтому мы повторяем публикацию **УСЛОВИЙ КОНКУРСА.**

**1. Конкурс проводится в пяти номинациях:**
а) лучшее описание игры;
б) лучший сюжет игры, придуманный читателем;
в) лучший комикс;
г) лучший рисунок;
д) наибольшее количество секретов.

**2. Участником конкурса автоматически становится любой, приславший в редакцию описание какой-либо игры или секреты к ней, сюжет, комикс, рисунок.**

**ПИСЬМА, ПРИСЛАННЫЕ В РЕДАКЦИЮ, НЕ ОТСЕИВАЮТСЯ «ПО СРОКУ ДАВНОСТИ».**

**3. Порядок рассмотрения материалов:**
а) материалы рассматриваются в порядке их поступления в редакцию. Ну, прямо, как фигурки Тетриса! Очередная вертится и так, и этак, и примеряется, куда бы ее пристроить, с чем бы ее скомбинировать. И так, пока не наполнится «стакан», то есть рубрики «Fun Club», «Фонтан фантазий», «Нет проблем», «Картинная галерея», «Комикс» очередного номера журнала.

**ВНИМАНИЕ! Отвечаем на вопрос, который задают многие читатели. Статьи сотрудников нашей редакции, какими бы удачными они ни были, в конкурсе не рассматриваются. Таким образом, ни «старые» сотрудники редакции (Big Boss, Владимир Суслов, Duck Wader, агент Купер, Белов Шур, 3D Pasha, Роман Еремин, он же Рома, он же Роман), ни удачно влившиеся в редакционный коллектив позднее (Elef Cant, Константин Носырев, РБШ-17М, Александр Макаров и Артем Сафарбекое, Lord Hanta и Просто Серега), ни даже сам G.Oragon призов не получат, как бы не старались. Увы им, как говорят в Одессе.**

б) также, как в Тетрисе, фигурки, не уместившиеся в очередном журнале (стакане), не теряются, а ставятся в очередь к следующему. Правда, не все. Из очереди могут быть исключены описания тех игр, которые уже были ранее опубликованы. Чтобы такое описание «зацепилось», оно должно либо существенно дополнять ранее опубликованное, либо быть намного лучше него. Но еще раз подчеркиваем, что из конкурса не отсеивается ни одно письмо только потому, что оно было отправлено давно;

в) также вряд ли могут претендовать на победу в конкурсе описания, переписанные из статей журнала, сюжеты, содранные из фильмов или книг, рисунки, скопированные со вкладышей жвачек. Таких «работ» очень мало, но, к сожалению, попадаются.

**4. Советы участникам конкурса:**
а) старайтесь выбирать игры, описания которых еще не публиковались. Это касается и присылаемых секретов;
б) точно указывайте название игры, которое приводится в ее заставке (а не на картридже). Особенно это касается «китайских» картриджей;
в) подписывая игру псевдонимом, не забывайте указать разборчиво свою подлинную фамилию и точный домашний адрес;
г) напрягитесь и пишите название игры, пароли, адрес, фамилию разборчивым почерком;
д) не ждите от нас ответа на вопрос: «как там мое письмо, и какое место я сейчас занимаю?» Увы, отвечать персонально каждому выше наших сил и возможностей.

**5. Победители, призы, награждение:**
а) победители определяются по качеству и совокупности опубликованных, подчеркиваем, опубликованных работ;
б) победителем в номинации «наибольшее количество секретов» станет авторы наибольшего числа публикаций в рубрике «Нет проблем», но, увы, не в е разделе «Хочешь — верь, хочешь — проверь». Так что претендующие на этот приз — особо внимательно относитесь к точности и качеству присылаемых материалов!
б) основные призы победителям устанавливает не редакция журнала, а фирмы — поставщики приставок и игр. Количество этих призов и какие сюрпризы ждут победителей очередного этапа конкурса, до последнего момента остается загадкой и для редакции. Но мы обещаем читателям регулярно «вести разведку» в этих фирмах, а полученные «разведданные» сразу же сообщать в журнале;
в) зато со своей стороны редакция открыто заявляет об учреждении дополнительных призов. Это будут комплекты журналов №№ 25-30 или бесплатная подписка.

**ЖЕЛАЕМ УСПЕХОВ ВСЕМ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА! «ВЕЛИКИЙ D» — ТВОЯ ПЛАНЕТА!**

# Файтинги на восьмибитках.

## Несколько полезных советов от G.Dragon'a

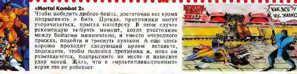






**«Street Fighter 3»**
Chun Li высоко прыгает, умеет выполнять броски в воздухе и прыгать на голове противника (у Марио, видать, научилась). Ее «огненная нога» («Turbo B») — почти непреодолимая преграда для мощных атак крутого боксера по имени Bison. Ruy и Ken хорошо перехватывают прыжки противников, и поединок кого-нибудь из них с Bison'ом может превратиться в захватывающее представление — боксер ураганом носится по рингу, колошматя воздух кулаками, а ваш каратист лихо перепрыгивает через противника, демонстрируя удар ногой в полете. Когда Bison решается прыгнуть, то получает пяткой в челюсть и отправляется полежать-отдохнуть. Но эти бойцы прыгают хуже Chun Li, так что во время схватки с Sagat'ом, им все-таки приходится гасить его энерговыстрелы своими, выжидая возможность перехватить прыжок противника (только перехватывать надо не сразу, а подождать, когда Sagat завершит свой удар вверх и начнет опускаться на ринг).

**«Fatal Fury 2»**
Чтобы победить, играя каратистом, достаточно напрыгивать на противника и наносить удар ногой. При этом ваш боец будет проводить серию ударов, после которой противник брякнется на пол. Пока он встанет, вы успеете подойти и вновь напрыгнуть. Освоив этот прием, вам останется только подбирать подходящий момент для своей сокрушительной атаки. Как правило, противник начинает бой с прыжка, в этом случае нужно выйти за пределы зоны предполагаемого приземления и атаковать соперника сразу после «мягкой посадки». Что же касается бойцов Cheng и Teng, то их нужно либо пытаться атаковать самому, либо контратаковать, когда они покатятся на вас колесом.

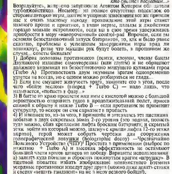



**«Mortal Kombat 2»**
Чтобы победить любого бойца, достаточно все время напрыгивать и бить. Правда, противники могут уворачиваться, прыгая навстречу. В этом случае рекомендую выбрать момент, когда расстояние между бойцами минимально, и вместо очередного прыжка, подойти и треснуть кулаком. А еще здесь хорошо проходит следующий прием: встаньте, подождите, чтобы подошел противник и, пока он размахивается, подпрыгните на месте и нанесите удар ногой. Жаль, что в «мультипликационных» играх это не работает.

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS





**Batman Forever... воистину forever (MD)**

*«Хорошо смеется тот, кто смеется последним...»*

Возрадуйтесь, напрасно запуганные Агентом Купером обладатели турбоджойстиков. Несмотря на полное отсутствие подсказок со стороны авторов игры, долгие и упорные изыскания все же привели нас к очень важному выводу: прохождение этой игры станет намного проще и приятнее, а ваши нервы, пальцы и джойстики гораздо меньше истреплются, если вы в свое время удосужились приобрести в меру «навороченный» control-pad. Впрочем, если вы освоили безостановочный запуск бэтарангов, то, как и было ранее сказано, проблемы с успешным завершением игры вряд ли возникнут, разве что мышцы рук будут болеть, в противном же случае... советы бывалых!

1) Добрая половина противников (психи, клоуны, члены банды Двуликого) излишне самоуверенны (или глупы) и не обращают должного внимания на безостановочно машущего кулаками героя (Turbo A). Противостоять двум неумным врагам одновременно удается не всегда, но с одним можно разбираться не глядя...

2) Если вас смущает живучесть врага, заманите его в угол, после чего «бейте веслом» (вперед + Turbo C) — надо лишь, что называется, «попасть в фазу...»

3) В битве на краю пропасти или ямы с кислотой можно с большой вероятностью отправить гадов в продолжительный полет, присев спиной к обрыву и нажав Turbo B — если противник не применит суперудар, то вскоре он сам спрыгнет в пропасть.

4) И наконец то, из-за чего, в принципе и затевалась эта писанина: побывав в двух секретных зонах 2-го уровня (это подвал, попасть туда можно, сбив крепление лифта броском бэтаранга, и скрытый этаж, войти на который можно, шагнув с крыши лифта 12-го этажа вправо), герой может собрать чертежи для сооружения голографической ловушки (holographic decoy) —Чрезвычайно Полезного Устройства (ЧПУ)! Простота в применении (выброс по нажатию + Turbo A) и высокая эффективность не оставляют большей части врагов шансов на победу. Варианты использования:

а) залезть куда повыше и сбросить покинутым врагам «игрушку». В тщетной попытке избить изображение ненавистного Бэтмена усердные противники изведут друг друга (можно даже делать ставки и сверху «вешать гандикап» на не в меру резвого бойца!),

б) если вам противостоит одиночка и «в лом» побить его кулаками, отвлеките его внимание ЧПУ, после чего либо бегите на поиски добровольца на спарринг («Мужик, третьим будешь?»), либо оглушите придурка бомбой и избавьте его от звона в ушах «вертушкой» или апперкотом.

5) А чего это мы вообще тут разглагольствуем, стратегию разрабатываем? Игра-то совсем простая, с ней и младенец справится, если конечно догадается на экране Start/Options набрать код секретной таблицы ←, ↑, ←, ←, A, B, Y (зашифрованное английское слово lullaby — колыбельная). К сожалению, только на шестикнопочном джойстике, но зато и на SNESе — тот же код...

*Eler Coop*

**Pitfall (MD)**

Если вы играете на Мегадрайве™, а не на Супер Нинтендо™, эта игра, описанная в №18/2, для вас продолжится несколько дальше. После развалин вы снова попадете в лес, только ночью. Там вы находите древний храм с многочисленными смертоносными ковриками. Пройдя храм, вы попадете к водопаду, но теперь к его подножью, где полно крокодилов. После этого вам вновь придется пойти в заброшенные шахты, по которым нужно будет ехать на тележке. Езжайте только там, где горит зеленый. И только после этого вы встретитесь с главным боссом — каменным волком.

*G Rayden г Саратов*

**Pitfall (MD)**

Наберите на заставке:
B,A,вниз,C,вправо,A,B — дополнительная стадия.

*Виталий Гречишкин*
*г.Пушкино,*
*Московская обл.*

**Pitfall (SNES)**

Поставьте бумеранг-указатель на демонстрацию предметов, которые можно брать, и нажмите «Select», A, A, A, A, A, A, «Select», затем «Start» — графика станет как в 8-битке!

*Сергей Тимешов*
*г Москва*



## 8 бит

**James Pond**
Пароли
1-й круг 2-й тур 033 481, 3-й тур 258 600, 4-й тур 320 370
2-й круг 5-й тур 113 674, 6-й тур 136 547, 7-й тур 873 014, 8-й тур 687 012
*Сергей Кузнецов г Белев, Тульская обл*

**Ikori Worriors**
Из одного самолета или танка можно сделать два вдвоем станьте посередине танка или вертолета и одновременно нажмите кнопки «А»
*Алексей г Белгород*

**Lethol Weopon**
Я хочу поправить Сергея Соколова из Москвы (см №22) Сергей написал что, чтобы взорвать мину и остаться живым, нужно ее ударить, не попав по красной точке Это почти так, но все-таки мину надо бить, когда она не светится Если же вы звезданули по светящейся мине, с половиной энергии можете проститься
*King г Москва*

**Rockmon 5**
У Рокмена есть секретное оружие Нужно нажать на кнопку «В» и не отпускать ее, пока Рокмен не замигает После этого резко отпустите «В», и вылетит мощный заряд энергии
*Рома К г Рязань*

**Contro**
Набрать побольше жизней можно, засев в воде перед первым мостом и стреляя вверх по солдатам Когда это занятие вам надоест, можно плыть дальше, имея здоровенный запас жизней
*Павел Громотков г Тамбов*

**1944**
Если в коде X0J1A букву «X» заменить какой-либо из указанных букв или цифр, вы получите код соответствующего уровня Для того, чтобы попасть на уровень 2, нужно «X» заменить на 7, на уровень 3 — на E, 4 — L, 5 — S, 6 — Z, 7 — I, 8 — P, 9 — W, 10 — 3, 11 — A, 12 — H, 13 — V, 14 — 5; 15 — K, 16 — F, 17 — 1, 18 — 6, 19 — 8, 20 — D, 21 — M, 22 — R, 23 — T
*Юрий Труханов г Магнитогорск*

**Rockmon 4**
Последний пароль A1 A4 B5 E2 F1 F3
*Red Hawk г.Волгоград*



**Battle Tank 2**
Во втором уровне не въезжайте в третий амбар, а расстреляйте его из пушки После этого вы можете пересесть на бронетранспортер
*Иван Майоров г Москва*

**Battletoads Double Dragon**
На пятом уровне можно сделать невесомость Нажмите на центр крестика и прыжок Когда начнете падать, нажмите «Турбо А» Лучше всех себя ведет в невесомости Билли
*Сергей Клужев г Нижний Тагил*

**Son Son 2**
Постарайтесь найти в спусках или подъемах ненужную для прыжков ступеньку, встаньте на нее, подойдите к стене и прыгните Вы получите приз — бутылочку
*Партнер Константина Шурубова г Краснодар*

**Krusty's Fun House**
Пароли 1 HIKIDS!, 2 HERSCEL, 3 SLUGFEST
*Александр Архипов г Климовск, Московская обл*

**Chip & Dole 2**
Чтобы в «баскетбольном зале» открывать ящики сразу двумя бурундуками, нужно в баскетбольном матче сыграть в ничью или — вовсе не кидать мячи в корзину!
*Иван Скоробулатов г Жуковский, Московская обл*

**Gun DEC**
Как быстрее взобраться по лестнице Влезая на лестницу и видя, что она очень длинная, нажмите на кнопку «Турбо А», и вы окажетесь на самом верху
*А С Родик г Коммунар, Гатчинский р-н, Ленинградская обл*

**Kornov**
За 50 букв «К» дают жизнь
*Михаил Шакирский, Константин Морозов г Нижний Новгород*

**Attack of the Killer Tomotoes**
Пополнение энергии джойстик вверх плюс «Start»
*Dan-Fighter г Ростов-на-Дону*

**Over Horizon**
Если нажмете «А» и «В» одновременно, вспомогательные пушки поменяются местами
*Demon г Вологда*

**Psy Buster**
Чтобы разрывные бомбы летели вверх, нажмите одновременно кнопки «Select» и «В» Таких бомб всего три
*Алексей г Курск*

**Dragon Fighter**
На экране с названием наберите на джойстике A,A,A,A,B,B,B,B,A,B,A,B,A,B, A,B — тогда буквы под названием окрасятся в красный цвет, что означает — режим усложненной игры
*Шурик Б г Мытищи, Московская обл*

**Dunk Heroes**
Чтобы получился суперудар, нажмите три раза вперед и кнопку «А»
*Владимир Терехов г Москва*



**Tiny Toon**
Чтобы было проще пройти босса на третьем уровне (это горилла или какой-то пещерный человек), учтите следующее он вываливается на остров, противоположный направлению вращения верхней рулетки и всегда бежит к середине экрана
*Иван Скоробулатов г Жуковский, Московская обл*

**Devil Boy**
Нажмите «Select» и, не отпуская, кнопки «А» и «В» одновременно Будет прибавляться CONTINUE
*Роман Наконечный г Невельск, Сахалинская обл*

**Biroer**
Пароли 1 6317, 2 7261, 3 5671, 4 9089, 5 4660
*Сергей Кузнецов г Белев, Тульская обл*

**Milk & Nuts**
Если зажать «Select» и, не отпуская «Start», вы совершите самоубийство
*SkeletoR г Омск*

# НЕТ ПРОБЛЕМ & NO PROBLEMS




## ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ



**Batman Returns**
Код бессмертия
BB55 *6 4515 15
*G.M г Елгава, Латвия*

**Legendary Wings**
Нажмите кнопки «Турбо-A» и «Турбо-B», затем «Select» и «Start» — будет бесконечная жизнь
*S.A.I. п Москаленка, Омская обл*

**Kage**
На экране с названием наберите на джойстике A,A,A,A,B,B,B,B,A,B,A,B,A,B, A,B —раздастся характерный звук Теперь, если нажать «B» + «Start», попадете на уровень 2-1, «A» + «Start» — на уровень 3-2, «A» + «B» + «Start» — на уровень 4-3
*Шурик Б г Мытищи, Московская обл*

**Flappy**
Пароли 5 4NADA, 10 MATUI, 15 0MORI, 20 OK8MA, 25 YO4DA, 30 MA2N0, 35 MORII, 40 KA582, 45 H8SHI, 50 MEGV3
*Лобышев MAX г Улан-Удэ*

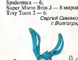
**Gun-Nac**
Нажав на «Select», вы измените уровень сложности (от 2-х до 4-х)
*Сергей Перьков г Москва*

**Castlevania 2**
Вот код, с которым вам останется только забить Дракулу
OJAS AGAV XX25 QIIA
*Илья Тронь г Дубна*

**Cracodile Sir**
Лучшее оружие — кнут
*Алексей Борунов п Давыдово, Орехово-Зуевский р-н, Московская обл*

**Nigel Mansell's Warld Championship**
Опасаясь за здоровье Big Boss'а посылаю два начальных кода к потрясшей его игре
2 CYPC PK TY4 (10 очков),
3 2YD T F B Y4 (20 очков)
*Дарт Вейдер г Боровичи, Новгородская обл*

**Скопько этапав в играх?**
Cliffhanger — 6,
Dead Fox (Mortal Arms) — 8,
Getaway — 5,
Indiana Jones 2 (Last Crusade) — 6,
Little Samson — 10,
Popeye — 3,
Spiderman — 6,
Super Mario Bros 3 — 8 миров,
Tiny Toon 2 — 6
*Сергей Симаков г Волгоград*





**Tiny Taan 2**
Если в начале этапа нажать на «Start», перейдешь на следующий этап
*Саша В г Москва*

**Disneyland 2**
(Adventures in the Magic Kindom 2)
Коды 2 BLNK, 3 MMC!, 4 PHXY, 5 GTRS, 6 BCHK, 7 HCVX, 8 VZLJ
*Badman г Уфа*




**Skeletan Krew**
Пароли
2 BGWY, 3 PSKJ, 4 HDZT, 5 WGBX, 6 RDFK
*Александр Полозов, г Киров*



**Tiny Taan. Buster's Hidden Treasure**
Последний пароль RDBW HZZW ZKBW HZZQ ZGJN
*Ярослав Сорокотяга п/о «Институт полиомиелита», Московская обл*

**FIFA Saccer 95**
Как только вы включите игру, войдите в OPTIONS и наберите любой из указанных ниже кодов Если вы услышите звук, значит код воспринят Теперь начните игру и войдите в CONTROL Нажмите кнопку «A», и появится CHEAT Теперь вы сможете использовать спецэффекты
CCCBAAAB — невидимые стены,
BACBCC — изогнутый мяч,
CABCCBAC — сумасшедший мяч,
AABBCCAA — команда-мечта,
AAAAABBBBB — супер вратарь,
AAAAABC — супер полузащита,
BBBBBCB — супер защита
*Дмитрий Сахаров г Санкт-Петербург*

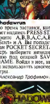
**Jungle Book**
Полное здоровье, полный набор фруктов и камней, а также неуязвимость в течение 99 секунд на паузе нажмите вверх, вверх, вниз, вниз, влево, вправо, влево, вправо, B, A Маугли воскликнет «Йес!»
Начать рядом с Балу:
B, A, влево, вверх, вверх
Начать рядом с Каа:
C, A, A, B, C, A, A
*Александр Забелло г Москва*

**Generatian Last**
Пароли:
2 AGES, 3 DUtV, 4 WARM
*Владимир Тубольцев г Лобня, Московская обл*

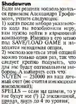
**Indiana Janes. The Last Crusade**
На заставке, когда после «SEGA» появится надпись «LUCASART», нажмите A,B,C,B,C,A,C,A Появится меню выбора уровней
*Mortal Hunter г Калининград, Московская обл*

## MegaDrive™

**James Pand 2**
В игре есть секретные уровни, которые не обозначены дверями. Их можно найти, если сначала пройти слева направо, не заходя в двери, до конца замка, влезьте на крышу и войдите в башенку. Там вы увидите еще две двери.
*Александр Строчилин п Кубинка, Московская обл*

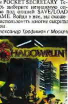


**Jurassic Park**
На экране ввода паролей введите NYUKNYUK.
Появятся слова «Second Controller Enabled». Теперь, включив второй джойстик, вы сможете использовать его для перемещения в любое место в игре. После нажатия на втором джойстике кнопки «Start», игра вернется в обычное состояние.
*Валерий Корнеев г Москва*



**Tam & Jerry**
Чтобы попасть в OPTIONS, как только появится надпись PUSH START BUTTON, нажмите «С».
*Александр Воробьев г Ессентуки*

**Shadawrun**
Во время заставки, когда замигает надпись PRESS START, нажмите A,B,B,A,C,A,B, затем «Start» и A. Вы попадете на экран POCKET SECRETARY. Теперь выберите невидимую опцию под опцией SAVE/LOAD GAME. Войдя в нее, вы сможете использовать многие секреты игры.
*Александр Трофимов г Москва*




**Shadawrun**
Если вы решили воспользоваться приемом Александра Трофимова, учтите следующее:
1) когда после набора указанного кода вы возобновили игру, вам нужно войти в карманный компьютер. Именно в его меню под SAVE/LOAD GAME и находится невидимая опция,
2) воспользоваться этой опцией можно только один раз, так что следует крепко подумать, что для вас будет оптимальным выбором. А выбирать есть что:
NUYEN — 250000 на ваш личный счет (не считая имеющихся накоплений);
SPELLS — если вы шаман, то у вас будут все (!) 12 заклинаний, правда, лишь до 4-го уровня;
TEST DECK — все возможные программы — на ваш компьютер!
PICK SYSTEM — на ваш выбор 24 системы различного уровня сложности;
HEALTH ALL — 100% ментального и физического здоровья. Но к сожалению (или к счастью) это не бессмертие;
+10 KARMA — карма увеличивается на 10;
CONTACTS — почти все контакты в Сиэтле, кроме телефонных номеров «крестного отца» (покупается у банды «глазных пятаков» и босса якудзы (покупается у банды «дня всех святых»);
WALK FAST — возможность бегать так быстро, что за вами не поспевают даже остальные члены вашей команды.
*Александр Макаров*
*Артем Сафарбеков, ред*




**Camix Zane**
Неуязвимость: в музыкальном меню прослушайте мелодии под номерами 3,12,17,2,2,10, 2,7,7,11, используя кнопку C.
Титры игры: на экране START/OPTIONS, зажав A, B и C, нажмите «Start».
А кстати, знаете ли вы, что, если надолго оставить Скетча без движения, он снимет ботинок, понюхает свой носок и громко выразит свое неудовольствие его свежестью. А если на свободной от врагов картинке быстро и часто нажимать «вниз», то художник просто-напросто ПУКНЕТ!
*Валерий Корнеев, ред*



**Golden Axe 3**
Чтобы получить 8 продолжений, в режиме выбора вариантов одновременно нажмите A, B и C.
*Артем Астрединов г Юбилейный, Московская обл*

**Bubble & Squeak**
Пароли:
2 RQCRQBPT, 3 NHHDHHBH, 4 QDFLLMMP, 5 NNBNNDYY, 6 MNLLMNNL, 7 WTSFFHGW
*Максим Лазаренков г Москва*

**Mega Turrican**
Переход на следующий уровень.
На паузе нажмите вправо, влево, вниз, вправо, вниз, B.
Бесконечная энергия.
На паузе нажмите A, A, A, B, B, B, A, A, A.
*Lord CyberDemon & The Spider Mastermind, мегасупергигафанаты из Зеленограда*

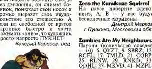


**Bubble & Squeak**
Пароли: 8 PPGDMPFP, 9 SDFSDFPH, 10 RGMSPSDY
*Владимир Тубольцев, г Лобня, Московская обл*





**Zero the Kamikaze Squirrel**
На паузе наберите влево, вниз, A, B — у вас будут бесконечные сюрикены.
*Дмитрий Марков г Пушкино, Московская обл*



**Zambies Ate My Neighbaurs**
Пароли (количество соседей — 10): 5 QYZT, 9 SBRZ, 13 RCFL, 17 TMLD, 21 CQBP, 25 RLNW, 29 RNKD, 33 QDHL, 37 MKVD, 41 MZPL, 45 BNYZ
*Денис Анисимов г Кола, Мурманская обл*

**«Левые штучки»**
На картридже «2-in-1» («Little Mermaid» и «Tazmania») нужно войти в «Русалочку», затем 3 раза нажать «Reset» и войти в «Тазманию» — у вас 38 жизней!
На картридже «2-in-1» («Alien 3» и «Robocop 3»), поиграйте в «Чужого», затем «Reset», и в «Робокопе», нажав на паузе A,B,C одновременно, вы перейдете на другой уровень.
*Иван Майоров г Москва*

# НЕТ ПРОБЛЕМ & NO PROBLEMS

## MegaDrive™




**Boogerman. A Pick and Flick Adventures**

Коды

1 Привидение + гоблин-с-копьем + привидение + комок-грязи = 1-й босс
2 Комок + красный-клоп + привидение + Boogerman = 1-й уровень «The Pits»
3 Монстр-из-грязи + гоблин-с-киркой + гоблин-с-копьем + привидение = 2-й босс
4 Красный-клоп + привидение + снежный-человек + Boogerman = 1-й уровень «Boogervill»
5 Boogerman + комок + гоблин-с-киркой + красный-клоп = 3-й босс
6 Гоблин-с-копьем + красный-клоп + привидение + монстр-из-грязи = 1-й уровень «Mucous Mountains»
7 Гоблин-с-копьем + комок + монстр-с-дубиной + красный-клоп = 1-й уровень «Nisal Caverns»
8 Привидение + красный-клоп + монстр-из-грязи + гоблин-с-киркой = 4-й босс
9 Комок + Boogerman + привидение + комок = 1-й уровень «Pus Palas»
10 Комок + снежный-человек + Boogerman + гоблин-с-киркой = 5-й босс

*Александр Артеменко г Торжок, РБШ-17М, ред*

## Super Nintendo™





**Super Return of the Jedi**

Сложность EASY
2 RLGQMN, 3 ZJLMRJ,
4 LZLKJF, 5 VTYMZX,
6 QZNFPP, 7 VKCDFD,
8 ZCTKFC, 9 QYXYHB,
10 LFWLTQ, 11 QDQGKH,
12 CPMRZV, 13 CDWLTY,
14 BPFFZQ, 15 RMNVLC,
16 RVKFKG, 17 VQXDQJ,
18 HLQMVL, 19 VQJGWF,
20 ZZSTXZ

*Loony г Москва*

**Super Battle Tank**

Наведите прицел на врага и выстрелите. Когда цель замигает, нажмите быстро паузу. Противник по-прежнему будет под огнем, пока не погибнет

*Lord CyberDemon & The Spider Mastermind, мегасупергигафанаты из Зеленограда*

**Super Strike Eagle**

Коды на миссии
02 — 4HBF8392,
03 — 4GBF8757,
04 — 7F6G4262,
05 — 09BD42F4,
06 — F06D8609,
07 — D0BG83FG,
08 — 676J4475,
09 — 4HB705FG

*Михаил Зорин г Москва*

**Battle Cars**

На экране, где изображен ваш главный соперник, чтобы продолжить диалог, нажмите кнопку «R»

*Dr Oxyden г Москва*

**Choplifter 3**

Practice 2 CDGGBVN,
3 WHTDFFN, 4 SHNLNTS
Normal 2 LPMWWQZ,
3 GDMRNNG, 4 NDRWSCT

*Илья Родионов г Подольск, Московская обл*

**Robocop vs the Terminator**

Коды на уровни
TPST (Future),
BSHK (Robot Killer),
HKFL (Skynet Outer Perimeter),
SKMD (Skynet Inner Perimeter),
DRFT (Storage Facility),
SKNN (Inner Sanctum),
MWFX (Skynet Core CPU),
RNTM (Self Destraction)

*Михаил Зорин г Москва*

**Syndicate**

Код последней миссии с очень большим количеством денег, самым совершенным телом и вооружением NFB-BLT77CB

*Просто Серега г Москва*

**Michael Jordan. Chaos in the Windy City**

Находясь на PASSWORD-экране, введите MchlJrdn 23. Этот пароль позволит перескакивать вперед по игре, даст вам экстра-энергию и позволит начать игру с 25-ю жизнями

*Михаил Зорин г Москва*

**Donkey Kong Country**

Выбор мелодий
Поставьте на «ERASE GAME» и нажмите последовательно кнопки вниз, A, R, R, Y, вниз, A, Y. Прозвучит звуковой сигнал, и теперь кнопкой «Select» можно переключать мелодии

*Dr Oxyden г Москва*

**В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:**

Макарова Александра и Сафарбекова Артема (г Москва) – 4 рисунка, Макса Алаева (г Москва), Калачева Константина (ст Полтавская), Агафонова Никиты (г Электросталь), Пироговa Андрея (г.Екатеринбург) – 2 рисунка, Колодина Александра (г.Череповец), Семенихина Александра (г Ставрополь), Комлева Константина (г.Москва), Шершнева Н. (г.Красноярск), Войтенко Олега (г.Харьков).

# NON STOP! Играем без перерыва!

**ПЕРЕЧЕНЬ ОПИСАНИЙ ИГР, ОПУБЛИКОВАННЫХ В НОМЕРАХ 22-24**

(О) — описание, решение, (А) — анонс, новость, (НП) — публикация в рубрике «Нет проблем», (арх) — из архива журнала, ред — сотрудник редакции

## Раздел 1. Игры для 8-битных приставок типа Classic, Junior, Ken-Boy, Ken-Kid

**1944**
№24 с 89 (НП) Михаил и Илья Кесаревы г Москва

**Addams Family 2**
№23 с 92 (НП) Demon г Вологда

**Aladdin**
№23 с 18 (О) Сергей Козлов г Санкт Петербург, РБШ 17М, ред.
№23 с 90 (НП) Андрей Балашов г Москва

**Arthur Robin**
№22 с 20 (О) Константин Носырев ред

**Astyanax**
№24 с 89 (НП) Феликс Торчков г Санкт Петербург

**Bad Dudes**
№22 с 88 (НП) Вадим Суханов г Мурманск

**Barbie**
№24 с 88 (НП) Аня Кулешова и Таня Рыбалко г Екатеринбург

**Batman**
№23 с 92 (НП) Gamer, г Волгоград

**Batman Returns**
№24 с 88 (НП) Demon г Вологда

**Battletoads Double Dragon**
№22 с 88 (НП) Sonic ёжик г Москва
№22 с 88 (НП) Fighter г Рязань
№23 с 91 (НП) Андрей Никулин г Мурманск
№24 с 89 (НП) Станислав Филимонов г Москва

**Big Nose**
№22 с 90 (НП) Денис Марков г Одинцово Московская обл

**Bird Man 3** (Dinosaur Fighter, Bird Dragon)
№24 с 88 (НП) Blaster г Санкт-Петербург

**Biroer**
№22 с 90 (НП) Денис Панкратов г Ступино Московская обл

**Bucky O'Hare**
№23 с 90 (НП) Wise Dragon & Alien г Рязань
№24 с 22 (О) (начало) Eler Cant ред

**The Bugs Bunny Crazy Castle**
№22 с 12 (А) G Dragon ред.

**B-Wings**
№22 с 88 (НП) Виталий Симоненко г Комсомольск на Амуре

**Captain America**
№22 с 90 (НП) Константин Руммель г Пермь
№23 с 90 (НП) Captain America г Одесса Украина

**Captain Skyhawk**
№23 с 91 (НП) Demon г Вологда

**Castlevania**
№22 с 88 (НП) Максим Фатеев г Тверь

**Castlevania 2**
№22 с 90 (НП) Денис Марков г Одинцово Московская обл
№23 с 92 (НП) Undertaker г Ташкент, Узбекистан

**Chip & Dale 2**
№23 с 90 (НП) Sub Zero г Москва
№24 с 89 (НП) Алексей Шаралов, Андрей Уракин г Щелково Московская обл

**Chip & Dale 3**
№24 с 88 (НП) SkeletoR г Омск

**Clu Clu Land**
№23 с 92 (НП) Максим и Настя Ваккер п Щапово Подольский р-н Московская обл

**Contra Force (Super Contra 6)**
№22 с 88 (НП) Contra-Man г Пермь
№23 с 90 (НП) г Новокузнецк
№24 с 89 (НП) Георгий Макунин г Кузнецк 12 Пензенская обл

**Crisis Force**
№22 с 90 (НП) Руслан Волков Денис Конодо Андрей Вострокнутов г Санкт-Петербург

**Dead Fox** (Mortal Arms)
№22 с 88 (НП) Максим Маскаль г Абаза Хакассия

**Dick Tracy**
№22 с 88 (НП) ред

**Digger**
№23 с 91 (НП) Demon г Вологда

**Double Dragon**
№23 с 92 (НП) Вадим Ильин, г Казань

*Ваш журнал, пожалуй, служит учебником тем, кто не может сказать сложные вещи простым языком Учебником, наполненным юмором, радостью, красками Не всякий журнал сможет похвастаться тем, что может самыми обычными, самыми простыми и доступными словами, полными радости за своего читателя, рассказать и объяснить то, что раньше казалось невозможным, непонятным и недоступным*

**Максим и Настя Ваккер Московская обл.**

**Double Dragon 3**
№23 с 92 (НП) Вадим Ильин, г Казань

**Double Dribble**
№22 с 88 (НП) Aladdin г Элиста Калмыкия
№24 с.88 (НП) Sub-Zero г Москва

**Dracula**
№22 с.88 (НП) Вова и Сережа Куваевы г Москва

**Dragon Fighter**
№22 с 89 (НП) Александр Мамкин г Новосибирск
№23 с 91 (НП) Сергей Бирюков, г Чита

**Dragon Unit**
№22 с 28 (О) Eler Cant, ред

**Duck Tales**
№22 с 90 (НП) Gamer г Волгоград
№24 с 89 (НП) Николай Нерпахин г Тольятти

**Duck Tales 2**
№23 с 90 (НП) Вадим Семенов, г Ноябрьск Тюменская обл
№24 с 88 (НП) Паша и Дима г Москва

**Dunk Heroes**
№22 с 90 (НП) Арсений Карташов г Курск

**Elf Land**
№22 с 18 (О) Константин Носырев ред

**Eliminator Boat Duel**
№22 с 24 (О) Eler Cant ред

**Fancy Billiard**
№22 с 83 (НП) Сергей Требунских г Чита

**Final Fight** (Battle Road, Fighting Road)
№22 с 91 (НП) Сергей Черепанов г Нижний Тагил

**Fire Bird**
№22 с 90 (НП) Мистер X в/ч 92574

**Fire Fighter**
№23 с 90 (НП) Captain America г Одесса Украина

**Flintstones.** The Rescue of Dino & Hoppy
№22 с 88 (НП) Little Samson г Клин Московская обл

**Flintstones 2.** The Surprise of Dinosaur Peak
№22 с 89 (НП) Медведь г Москва
№23 с 91 (НП) Константин Кузнецов г Рига, Латвия

**Formation Z**
№22 с 89 (НП) Вадим Савицкий г Сыктывкар

**Frankenstein**
№23 с 92 (НП) Сергей Телешов г Кострома

**Friday, the 13th**
№23 с 84 (О) G Dragon ред

**Fruit Fox** (Banana Prince)
№24 с 88 (НП) Александр Щербак, г Облучье Хабаровский край

**Getaway**
№23 с 91 (НП) Вячеслав Шорохов г Улан Удэ
№24 с 89 (НП) Сергей Певцов, г Пенза

**Ghost'n Goblins**
№23 с 92 (НП) Сергей Коровин, г Владивосток

**G.I.Joe** (Contra Fighter)
№22 с 90 (НП) Арий Жажкаров г Сочи
№22 с 90 (НП) Евгений Ломтев г Новосибирск

**Golden Axe 4**
№22 с 90 (НП) Роман Беляевцев г Кольчугино Владимирская обл

**Golden Ninja**
№22 с 90 (НП) Константин Буханов г Воронеж

**Green Beret**
№22 с 88 (НП) Алексей Демик г Сыктывкар

**Guardian Legend**
№24 с 88 (НП) Константин Игнатьев г Москва

**Gun DEC**
№24 с 9 (О) Константин Носырев ред

**Gun Smoke**
№22 с 88 (НП) Aladdin г Элиста Калмыкия
№22 с 90 (НП) Максим Хмельницкий г Брянск
№24 с 88 (НП) SkeletoR г Омск

**Gyrodine**
№23 с 90 (НП) Сергей Черепанов, г Нижний Тагил

**Heavy Barrel**
№22 с 90 (НП) Максим Маскаль г.Абаза, Хакассия

**Hell Fire**
№24 с 89 (НП) Андрей Данилов, г Кузнецк

**Holy Diver**
№24 с 18 (О) Константин Носырев ред.

**Home Alone 2. Lost in New-York**
№23 с 90 (НП) Вадим М Лончин г Оренбург
№24 с 89 (НП) Александр Артюк г Сибай Башкортостан

**Hook**
№24 с 72 (О) G Dragon, ред

**The Hunt for Red October**
№22 с 88 (НП) Dr Grant г Пенза
№23 с 90 (НП) Jevky Boy г Магнитогорск

**Ice Climber**
№22 с 89 (НП) Pimple г Москва
№23 с 92 (НП) Street Fighter и Sub Zero г Юбилейный, Московская обл

**Ikari**
№24 с 88 (НП) SkeletoR г Омск

**Iron Tank**
№22 с 90 (НП) Юрий Никитин г Калуга

**James Bond**
№22 с 90 (НП) Дмитрий Алешечкин г Ульяновск

**James Bond Jr.**
№23 с 12 (О) (начало) Eler Cant ред.
№24 с 14 (О) (окончание) Eler Cant ред.

**Jungle Book**
№22 с 89 (НП) Максим Курыло г Москва
№22 с.91 (НП) Contra-Man г Пермь

**Jurassic Park**
№22 с 88 (НП) Dr Grant г Пенза

**Kage**
№23 с 90 (НП) Сергей Соловьев г Москва
№24 с 88 (НП) Рубен Барсегян г Североморск, Мурманская обл.

**Karnov**
№24 с 88 (НП) Сергей Ермаков г Москва

**Kid Kool**
№22 с 89 (НП) Сергей Пушкин г Саранск
№23 с 91 (НП) Contra-Man, г Пермь

**WWF King of the Ring**
№22 с 83 (О) G Dragon ред.

**Kung Fu**
№23 с 91 (НП) А.В Лаптев г Кирово Чепецк Кировская обл

**Layla**
№24 с 89 (НП) Алексей г Курск

**Legendary Wings** (Wings)
№24 с.89 (НП) Дмитрий А., г Ростов на Дону

**Lemmings**
№22 с 91 (НП) Алексей Меткин г Курган
№23 с 90 (НП) г Ижевск

**Lethal Weapon**
№22 с 90 (НП) Сергей Соколов г Москва

**Lickle**
№24 с.88 (НП) Gayвeг г.Брянск

**Lode Runner**
№22 с 89 (НП) Арий Жажкаров г Сочи
№23 с 92 (НП) Сергей Крылов г Санкт-Петербург

**Macros (Robotec)**
№22 с 88 (НП) Андрей Нечаев г Оренбург

**Mechanized Attack 2**
№22 с 90 (НП) г Москва

**Metal Gear**
№24 с 89 (НП) Евгений Ломтев г Новосибирск

**Monster Truck Rally**
№22 с 88 (НП) Сергей Парков г Москва

**Mortal Kombat 2**
№23 с 22 (О) Агент Купер ред.

**NARC**
№23 с 90 (НП) Катя Юдина, п Перхушково Московская обл
№24 с 89 (НП) Сергей Пушкин, г Саранск

**New Son Son**
№23 с 92 (НП) Максим Семенов Калининградская обл

**Nigel Mansell's World Championship**
№22 с 88 (НП) Михаил Стелашкин с Ижевское Спасский р н, Рязанская обл

**Ninja Crusaders**
№22 с 90 (НП) Евгений Ситников г Москва

**Ninja Turtles 2**
№24 с 88 (НП) Алексей Шаралов Дмитрий Уракин г Щелково Московская обл

**Ninja Turtles 3**
№22 с 91 (НП) Александр Шабанов г Коломна
№22 с 91 (НП) Гамзат Шахбанов, г Москва

**Pinball**
№23 с 92 (НП) В С.Лючин г Ногинск Московская обл

**Probotector**
№23 с 90 (НП) Дмитрий Силкин г Хабаровск

**Race America**
№23 с 91 (НП) Gamer Nik, г Москва

**Robocop 3**
№22 с 89 (НП) Максим Красногеров г Москва

**Saint Fighter**
№24 с 89 (НП) Виталий Свбунов, г Москва

**School Fight**
№22 с 89 (НП) Kid Hawk г Хабаровск

**Silk Worm**
№22 с 90 (НП) Лобышев MAX г Улан Удэ

**The Simpsons. Bart vs Space Mutants**
№24 с 89 (НП) SkeletoR г Омск

**Snakes Rattle'n'Roll (Snake 2)**
№22 с 89 (НП) Максим Петров г Химки Московская обл

**Snoopy**
№22 с 13 (А) G Dragon ред.

**Snow Bros.**
№23 с 91 (НП) Little Samson г Клин Московская обл
№23 с 92 (НП) Алексей г Белгород

**Soccer Fight (Heroes Soccer)**
№22 с 89 (НП) Руслан Веньков г Люберцы Московская обл.

**Soccer Fight 2**
№22 с 89 (НП) Роман Наконечный г Невельск Сахалинская обл
№23 с 92 (НП) Владислав Зинаков г Химки Московская обл

**Strider**
№22 с 91 (НП) Сергей Чузаев Сергей Шиндарев Александр Белкин г Ногинск Московская обл
№23 с 92 (НП) Дмитрий Кузнецов г Москва

**Superman**
№22 с 13 (А) G Dragon ред.

**Super Mario Bros. 1**
№22 с 91 (НП) Алексей Карсов г Кызыл Тува

**The Terminator 2**
№22 с 89 (НП) Вячеслав Часлыгин ст Кавказская Краснодарский край
№23 с 90 (НП) Юрий Кокшуров г Сосногорск, респ Коми
№24 с 88 (НП) Роман Герман г Москва

**Tetris**
№22 с 78 (А) (7 игр) Валерий Поляков, Алексей Филатов ред

**Thunder Bird (Carnival Summer)**
№23 с 90 (НП) Руслан Кулиев г Москва

**Tiger-Heli**
№23 с 90 (НП) Midnight Rider г Щелково Московская обл

**Tiny Toon**
№23 с 92 (НП) Midnight Rider, г Щелково Московская обл

**Tiny Toon 4**
№24 с 88 (НП) Mortal Kombat г Москва

**TMNT Tournament Fighters**
№22 с 9 (О) G Dragon ред.
№23 с 91 (НП) Midnight Rider г Щелково Московская обл

**Tom & Jerry**
№24 с 88 (НП) Андрей Иванов г Орел

**Vice Project Doom**
№23 с 92 (НП) Роман Кочнев г Москва

**Viper**
№22 с 88 (НП) Владимир Ильш г Ржев Тверская обл

**Ultimate Stuntman**
№24 с 89 (НП) Demon г Вологда

**Wrestlemania**
№22 с 83 (О) G Dragon ред

**Wrestlemania Challenge**
№22 с 83 (О) G Dragon ред

**Yoshi's Cookie**
№22 с 89 (НП) Dr.Arcada г Северск-17, Томская обл

**Zombie Nation**
№23 с 91 (НП) М.Дружинин г Челябинск

# Раздел 2. Игры для Megadrive™, Megadrive 2, Mega-Ken

**Addams Family**
№23 с 93 (НП) Дмитрий Мерков г Пушкино Московская обл

**Aero the Acro-Bat**
№22 с 92 (НП) Кирилл Охотин г Москва

**After Burner 2**
№22 с 92 (НП) Алексей Муцко г Москва
№23 с 93 (НП) Николай Пилюшенко г Киев, Украина

**Aladdin**
№22 с 92 (НП) Евгений Шматов г Краснодар
№23 с.94 (НП) Александр Семенов г Ковдор Мурманская обл
№24 с 90 (НП) Андрей Суслов, г Нижний Новгород

**Alien 3**
№23 с 94 (НП) Просто Серега, г Москва

**Batman Forever**
№24 с 51 (О) Агент Купер ред.

**Batman Returns**
№24 с 90 (НП) Сергей Королев, г Москва

**Battletech**
№23 с 93 (НП) Captain America, г Одесса Украина

**Battletoads**
№22 с 92 (НП) Александр и Иван Клотко г Зеленоград, Московская обл

**Boogerman: A Pick and Flick Adventures**
№23 с.27 (О) Александр Артемен ко, г Торжок РБШ-17М, ред.

**Bubba'n'Stix**
№23 с 94 (НП) Михаил Привезенцев Константин Данилов г Москва
№24 с.90 (НП) Михаил Ч. г Москва

**Castlevania. New Generation**
№23 с 93 (НП) Евгений Кучеренко, г Севастополь, Крым

**Comix Zone**
№23 с 40 (О) Агент Купер ред.

**Cosmic Spacehead**
№23 с 93 (НП) Иван Тарасов г Воронеж

**Cyberball**
№22 с 92 (НП) Гиви Руадзе г Кутаиси Грузия

**Darius 2**
№22 с.92 (НП) Игорь Рыбаков г Комсомольск на Амуре

**Desert Demolition**
№23 с 30 (О) Eler Cant ред

**Desert Strike**
№24 с 90 (НП) Сергей Королев, г.Москва

**Double Dragon 5**
№22 с 92 (НП) Просто Серега г Москва

**Dune 2. The Battle for Arrakis**
№22 с 34 (О) Владимир Суслов ред.

**Earth Worm Jim**
№23 с 93 (НП) Просто Серега, г Москва
№24 с 90 (НП) Дмитрий Калюгин г Череповец

**Ecco The Dolphin**
№23 с 94 (НП) Sega Man г Москва

**Ecco The Dolphin 2**
№22 с 92 (НП) Михаил Привезенцев Константин Данилов г Москва

**Ecco Junior**
№22 с 42 (О) Eler Cant ред.

**Eternal Champions**
№22 с.93 (НП) Владимир Гусев г Москва

**Evander «Real Deal» Holyfield's Boxing**
№22 с 92 (НП) Спартак г Москва
№23 с 93 (НП) Masterboy г Москва

**F-15 Strike Eagle 2**
№23 с 93 (НП) Константин Пименов г Санкт Петербург

**FIFA International Soccer**
№22 с 92 (НП) Angel Games г Люберцы, Московская обл

**Flashback**
№24 с 90 (НП) Марат Нигаметзянов г Москва
№24 с 90 (НП) Джек Потрошитель г Ульяновск

**Flintstones**
№22 с 93 (НП) Максим и Настя Ваккер п Щапово Подольский р н, Московская обл

**Ghouls'n Ghosts**
№22 с 93 (НП) Юрий Шишкин г Москва

**Gods**
№23 с.93 (НП) Mortal Hunter г Калининград, Московская обл

**Golden Axe**
№24 с.92 (НП) Mortal Hunter, г Калининград, Московская обл

**Golden Axe 3**
№22 с 92 (НП) Просто Серега г Москва
№24 с 92 (НП) Евгений Лебедев г Советская Гавань Хабаровский край

**Incredible Hulk**
№23 с.93 (НП) Анатолий Лавров г Владивосток

**Jungle Book**
№22 с.93 (НП) Lord Hanta ред.
№23 с 93 (НП) Лена Шишкина г Москва

**Jungle Strike**
№24 с 81 (О) (этапы 6-8) Big Boss ред

**Lotus Turbo Challenge**
№24 с 90 (НП) Extra Ball г Москва

**Mickey Mania**
№24 с 90 (НП) Игорь Шлома г Москва

**Mortal Kombat 3**
№22 с 48 (НП) Агент Купер ред.
№23 с 88 (НП) Агент Купер, ред.
№24 с 87 (НП) Агент Купер ред.

**Road Rash 2**
№22 с 51 (О) Duck Wader ред.
№24 с 90 (НП) Robocop г Омск

**Robocop vs Terminator**
№23 с 93 (НП) Helpman г Москва
№24 с 90 (НП) Серега и Антон г Воронеж
№24 с 92 (НП) Просто Серега, г Москва

**Rolling Thunder 3**
№23 с 93 (НП) Mortal Hunter г Калининград Московская обл.

**Samurai Spirits**
№24 с 48 (НП) Александр Макаров Артем Сафербеков, ред

**Sonic 3**
№24 с 92 (НП) Владимир Терехов г Москва

**Spirou**
№23 с 46 (О) Duck Wader ред.

**Stargate**
№24 с 40 (О) Eler Cant, Агент Купер, ред

**Street Fighter 3. Special Champion Edition**
№23 с 93 (НП) Lord CyberDemon & The Spider Mastermind мегасупер гигафанаты из Зеленограда

**Tetris**
№22 с 78 (А) (5 игр) Валерий Поляков Алексей Филатов ред.

**Tom & Jerry**
№24 с 92 (НП) Виктор Егоров, г.Люберцы Московская обл

*Единственный недостаток Вашего журнала то, что не к чему придраться!*
***Ренат Садардинов г.Воркута***

*Мне уже за 20 лет, но я все равно люблю видеоигры и ваш журнал. Большое спасибо за такое прекрасное и красочное издание. В вашем журнале я постоянно нахожу много полезных секретов и отличных описаний игр.*
***Сергей Шоршоров г.Москва***
*P.S. Пошел покупать новый номер журнала «Великий Дракон».*

*Мне очень нравится ваш журнал, обожаю читать его по вечерам после школы. Иногда даже наплюю на все уроки и сажусь читать его.*
***Джонни Кейж, ученик 6»А», ст.Купавна, Московская обл.***

*Большое спасибо вам за журналы, только у нас в Чистополе их не продают. Папа привозит их из Москвы!*
***Артур Амерханов***

**Mr. Nutz**
№23 с 93 (НП) Дмитрий Алешечкин г Ульяновск

**NHL-96**
№23 обложка (А)

**Pitfall**
№23 с 94 (НП) Просто Серега г Москва

**Shinobi 2 (Super)**
№23 с 93 (НП) Lord CyberDemon & The Spider Mastermind мегасупергигафанаты из Зеленограда

**Shinobi 3**
№22 с 92 (НП) Михаил Пересунько с Фаустово Московская обл

**Soldiers of Fortune**
№23 с 37 (О) Big Boss ред

**Sol Feace**
№23 с 93 (НП) Марат Ахтаев г Алма Ата Казахстан

**Sonic 2**
№22 с 93 (НП) Serboy г Москва

**True Lies**
№24 с 90 (НП) Антон Костиков г Москва

**Weaponlord**
№23 обложка (А)

**Wiz'n'Liz**
№22 с 93 (НП) Михаил Привезенцев Константин Данилов г Москва
№23 с 94 (НП) Андрей Бракоз г Тула
№24 с 90 (НП) Суперстар г Пермь

**Wolverine**
№24 с 90 (НП) Алексей Прокопьев г Москва

**Wrestlemania**
№24 с 34 (О) Big Boss ред.

**Zero the Kamikaze Squirrel**
№24 с.30 (О) Дмитрий Марков, г Пушкино, Московская обл

**Zoom**
№23 с 94 (НП) Андрей Корнеев г Москва

# Раздел 3. Игры для Super Nintendo™

**Aladdin**
№23 с 94 (НП) Георгий Семенов Сергей Камышинский г Москва

**Asterix & Obelix**
№23 с 68 (О) Duck Wader, ред.

**Batman Returns**
№22 с 93 (НП) Александр Поляков г Москва
№23 с 94 (НП) Просто Серега, г.Москва

**Cybernator**
№22 с 72 (О) Eler Cant & Lord Hanta, ред.

**Donkey Kong Country**
№22 с 93 (НП) Андрей Авотелян г Новокузнецк
№22 с 94 (НП) Валерий Поляков ред.
№24 с 92 (НП) Михаил Великанов Александр Полунин ст Нахабино Красногорский р н, Московская обл

**Ghoul Patrol**
№23 с 64 (О) Агент Купер ред

**Judge Dredd**
№24 с 68 (О) Lord Hanta ред.

**Mickey Mania**
№22 с 93 (НП) Артем Никитин г Москва

**Mortal Kombat 3**
№22 с 48 (НП) Агент Купер ред.
№23 с 88 (НП) Агент Купер ред.
№24 с 87 (НП) Агент Купер ред.

**NHL-96**
№23 обложка (А)

**Rise of the Robots**
№24 с 92 (НП) Просто Серега г Москва

**Starwing (Star Fox)**
№23 с 55 (О) Валерий Поляков ред

**Super Ghouls'n Ghost**
№23 с 94 (НП) Просто Серега, г Москва

**Super Mario All-Stars**
№24 с.67 (О) РБШ 17М ред.

**Super Mario Kart**
№23 с 94 (НП) Lord CyberDemon & The Spider Mastermind мегасупергигафанаты из Зеленограда

**Super Metroid**
№22 с 67 (О) Агент Купер ред.

**Super Return of the Jedi**
№22 с 59 (О) (окончание) Duck Wader ред.

**Syndicate**
№24 с 62 (О) Duck Wader ред.

**Tetris**
№22 с 78 (А) (15 игр) Валерий Поляков Алексей Филатов ред.

**Weaponlord**
№23 обложка (А)

**Wing Commander**
№23 с 58 (О) Duck Wader, ред

**Yoshi's Island**
№24 с 69 (О) Lord Hanta, ред.

# Раздел 4. Игры для для других компьютеров и приставок.

**Asterix & Obelix (GB)**
№23 с 73 (О) 3D Pasha ред

**Fade to Back (SPS)**
№23 обложка (А)

**Jumping Flash (SPS)**
№23 обложка (А)

**Tetris (на всех компьютерах и приставках)**
№22 с 78 (А) (26 игр) Валерий Поляков Алексей Филатов, ред

**Theme Park (Sat)**
№23 обложка (А)

**Автокурсы (IBM PC)**
№24 с 46 (О) Николай Абрамов ред

# КРОССВОРД

Кроссворд
Сереги
Соловьева
п.Потапшино,
Московская обл.

Все ответы на английском языке. Звездочка обозначает пробел между словами

**По горизонтали.** 1. Главный герой этой игры — пятнышко с бутылки «7up» Он должен спасти своих друзей-родственников заключенных в клетки (см «Видео-Асс» Великий D №20) 2 Игра созданная фирмой Джорджа Лукаса (отца «Звездных войн») В ней вы должны будете освободить ваших соседей от монстров. В игре 55 уровней, пароли можно посмотреть в «Видео Асс» Великий D №19 рубрика «Нет проблем» 3 Одна из самых лучших спаринговых игр описание разных версий и приемов которой журнал публиковал в номерах 14, 15, 17 18/2, 22 23, 24 4. Игра главный герой которой вечно голоден, с огромными зубами и пожирает все, что попадается на пути 5. Игра сделанная по одному из самых популярных диснеевских мультфильмов Описание этой игры вы можете найти в «Видео-Асс» Dendy® №18/2 6. Взаимопомощь — характерная черта многочисленных персонажей этой игры, в которой вам предстоит спасти волшебный народ, проведя героев по сотне уровней 7. Название этой игры переводится как «ловушка» Гарри, ее герою, предстоят головокружительные приключения в джунглях (описание в «Видео-Асс» Dendy® №18/2) 8. Герои игры — кошка Ее главное желание — собрать побольше клубков шерсти 9. В этой игре вы выступаете в роли кота-супермена С его подвигами вы можете познакомиться в «Видео-Асс» Dendy® №18/1

**По вертикали.** 1. Герой этой игры, хоть и человек но очень любит вить паутину 2. Игра, в которой описываются боевые действия будущего Пилоты облачены в робокостюмы Подробности можно узнать из «Видео-Асс» Великий D №22 3. Неплохая, а на мой взгляд даже клевая имитация настоящего футбола 4. Игра в которой вы можете быть как отважным ученым, так и могучим динозавром 5. Три героя этой игры обладают разными возможностями Используя их, вам требуется помочь вернуться героям на родину Как это сделать можно прочитать в «Видео-Асс» Dendy® №16 6. Вурдалаки вампиры упыри «патрулируют» вас в течение всей этой игры Как победить нечисть — читайте «Видео Асс» Великий D №23 7. Главный герой этого занимательного боевика — баскетболист Об этой игре мы рассказывали в «Видео-Асс» Dendy® №16 8. Главный герой этой игры — сам дядька Арнольд Игра очень точно повторяет сюжет одноименного фильма Не верите? Читайте «Видео Асс» Великий D №21 9. Инопланетная «Армада Смерти» движется к Земле В этой игре вы должны отбить очередную атаку инопланетян (см «Видео-Асс» Великий D №20) 10. Вы когда-нибудь пробовали заняться проектированием и строительством городов? Нет? Поиграйте в эту игру!

Ответы на кроссворд предыдущего номера
**По горизонтали**
1 ЯГУАР
4 КОНАН
7 БАЛЕОГ
8 АРКАНОИД
11 ГАНСТАР
13 ЛОТУС
15 КОНТРА
16 СЕМЬ
18 РОБОКОП
20 ИПРИТ
**По вертикали**
2 КУЗНЕЦОВ
3 КОРОНА
5 ПАНТЕРА
6 ПИРАМИДЫ
9 НИНТЕНДО
10 ЗАМОРОЗКА
12 ТЕРМИНАТОР
14 ТИРИС
17 МИККИ
19 ПИТ







# СПАСИБО!

Редакция благодарит читателей, чьи письма были использованы при написании статей этого номера. **Вот их имена:** Дмитрий и Илья Дудниковы, г. Киров, Иван Отчик, Москва, Гамзат Шахбанов, Москва, Дмитрий Бурмака и Megavolt, Красногорск Московской обл., Евгений Беляев, п. Осунчан Магаданской обл., Not So Great Dragon, Балашиха Московской обл., А. Шабуня, ст. Некрасовская Краснодарского края, Николай Сосновский, Абакан, Little Samson, Клин, Медведь, Москва, Олег Козлов, Москва

## Особая благодарность

Александру Макарову и Артему Сафарбекову, авторам постеров 24 и 25 номеров журнала, Андрею Пирогову (Екатеринбург) за «Джима» на первой обложке, а также ERS за рисунок на 2-ой обложке и Виктору Базанову за рисунок на последней обложке
СПАСИБО за рисунки, использованные в «Фонтане фантазий», Несмияну Евгению, г. Тихорецк, и Войтенко Олегу, г. Харьков



**ВНИМАНИЮ РАЗРАБОТЧИКОВ И ПОСТАВЩИКОВ ИГР И ИГРУШЕК, а также иных товаров детского и молодежного спроса!**
Если Вы хотите, чтобы информация о Вашей продукции попала на страницы журнала «Великий Dракон», звоните Василию Селезневу или Валерию Полякову.


## РЕДАКЦИЯ ВИДЕО-АСС

**Владимир БОРЕВ** — главный редактор
**Андрей СМОЛЬНИКОВ** — гл. художник
**Елена Крымова** — 1-й зам. гл. редактора
**Сергей Булганов** — ген. директор издательского дома
**Леонид Потапов** — зам. ген. директора
**Лилия Коган** — зам. гл. редактора по технологии и производству
**Марина Горлова** — отв. секретарь редакции

**«Видео-Асс» Великий Dракон**

**Валерий Поляков** — ведущий редактор журнала
**Зоя Жарикова** — художник
**Вадим Захарьин** — ведущий специалист
**Василий Селезнев** — ведущий специалист
**Алексей Филатов** — компьютерная верстка
**Галина Страшненко** — зав. отделом иллюстраций
**Людмила Картузова** — референт-координатор
**Татьяна Перцева** — технический редактор
**Ирина Потемина** — корректор
**Лина Турнель, Ирина Пономарева** — переводчики
**Валерий Корнеев, Илья Фабричников** — корреспонденты журнала «Великий D»

***Члены Редакционного совета:***
**Кристиан Левевир** (Франция)
**Ринальдо Бианда** (Швейцария)
**Эрин Венсен** (Франция)
**Жан-Жак Бериар** (Франция)
**Марко-Марио Гонзано** (Италия)
**Миро Гори** (Италия)
**Григорий Симанович** (Россия)

**Татьяна Королева-Габелко** — зав. корпунктом в Варшаве
**Паскаль Женэн** — зав. корпунктом в Париже



***Адрес редакции:***
*109280, Москва, Велозаводская ул., 6а*
**Телефоны:** *118-89-55, 279-69-88, 151-96-87*
**Факс:** *118-89-47*

**Специализированное агентство ВИДЕО-АСС** (вопросы реализации)
*109280, Москва, Велозаводская ул., 6а*
**Телефон:** *118-44-83, 118-89-55*

**ВИДЕО-АСС ФАВОРИТ** — специализированное рекламное агентство по размещению рекламы на транспортных средствах
**Тел.:** *430-16-52* **Тел./факс:** *932-32-43*



Цена свободная 1996 год





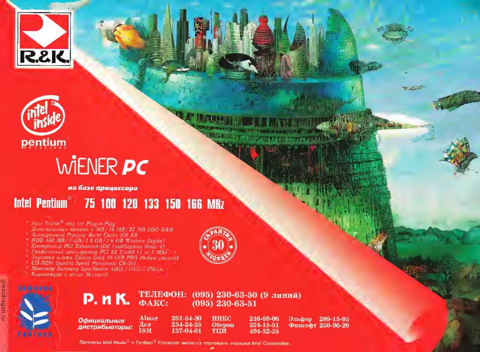



Сдано в набор 10.03.96г
Подписано к печати 11.04.96г
Выход в свет 16.05.96г
Формат 60х90/8, печать офсетная

Редакция «Видео-Асс» 109280, Москва, Велозаводская, дом 6а. Тел. (095) 118-89-55, 279-95-59, факс (095) 118-89-47

Верстка, оригинал-макет ВИДЕО-АСС — Россия
Слайды, пленки — Франция
Пленки APL Press — Россия
Печать — Италия

*Верстка издания «Видео-Асс» производится на оборудовании Apple Macintosh, поставленном фирмой «V I Ltd» Тел. 231-97-18, факс 233-59-65*


R.&K.
intel inside
pentium processor
WiENER PC
на базе процессора
Intel Pentium® 75 100 120 133 150 166 MHz
* Intel Triton® chip set Plug-n-Play
Динамическая память 8 MB/16 MB/32 MB EDO RAM
* Асинхронный Pipeline Burst Cache 256 KB
* HDD 850 MB/1 GB/1.3 GB/1.6 GB Western Digital
* Контроллер PCI Enhanced-IDE (поддержка Mode 4)
* Графический акселератор PCI S3 Trio64 (1 or 2 MB)
* Звуковая плата Edison Gold 16 (SB PRO 16-бит стерео)
* CD-ROM Quadro Speed Panasonic CR-581
* Монитор Samsung SyncMaster 15GL/17GLi/17GLs
* Клавиатура и мышь Microsoft
ГАРАНТИЯ 30 МЕСЯЦЕВ
SAMSUNG PARTNER
Р. и К. ТЕЛЕФОН: (095) 230-63-50 (9 линий)
ФАКС: (095) 230-63-51
Официальные дистрибьюторы:
Almer 261-54-30
Дел 254-24-25
ISM 137-04-61
НИКС 216-69-06
Оберон 324-15-51
ТЦИ 494-32-35
Эльфор 289-15-95
Финсофт 250-96-20
Логотипы Intel Inside® и Pentium® Processor являются торговыми марками Intel Corporation.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ
# ФЛИНТСТОНОВ
## НА МЕГАДРАЙВЕ - В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ ЖУРНАЛА!

